



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU

*Uuden edellä*

# Satutyöskentely päiväkodin leikkikulttuurin rikastajana

Hietala, Kirsi-Hannele

Ilmonen, Emmi

Välimäki, Heidi



2014 Tikkurila

Laurea-ammattikorkeakoulu  
Laurea Tikkurila

## Satutyöskentely päiväkodin leikkikulttuurin rikastajana

Kirsi-Hannele Hietala  
Emmi Ilmonen  
Heidi Välimäki  
Sosiaalian ko.  
Opinnäytetyö  
Marraskuu, 2014

Kirsi-Hannele Hietala, Emmi Ilmonen, Heidi Välimäki

**Satutyöskentely päiväkodin leikkikulttuurin rikastajana**

Vuosi	2014	Sivumäärä	98
-------	------	-----------	----

---

Opinnäytetyö oli toiminnallinen satuseikkailu, joka toteutettiin vantaalaisen päiväkodin 4-5 -vuotiaiden ryhmälle. Satuseikkailussa toimittiin ja leikittiin seitsemän toimintakerran ajan Taikametsässä, joka luotiin yhdessä lasten kanssa. Opinnäytetyön tavoitteena oli vahvistaa lasten mielikuvitusta ja luovuutta ja tätä kautta tukea lapsiryhmän roolileikkejä. Tavoitteena oli myös tuoda lapsiryhmälle elämyksiä, vahvistaa yhteisöllisyyttä ja osallisuutta sekä luoda yhteistä kulttuuria. Lisäksi tarkoituksena oli tuottaa toimintapohja ohjatulle satuleikille.

Opinnäytetyön taustalla oli ajatus siitä, että sadut rikastuttavat lasten leikkiä. Teoreettisena viitekehyksenä hyödynnettiin teorioita draamasta, leikistä, saduista, yhteisöllisyydestä, osallisuudesta ja leikkipedagogiikasta. Havainnointikeinoina käytettiin oppimispäiväkirjaa ja videointia. Havainnoinnin lisäksi toimintaa arvioitiin palautekeskusteluilla, joita käytiin prosessin alussa ja lopussa ryhmän varhaiskasvattajien kanssa. Lisäksi palautetta kerättiin toiminnallisesti lapsiryhmältä toiminnan aikana. Palautteiden ja havaintojen pohjalta tuli esiin, että toiminta tuotti sekä elämyksiä että mielikuvitusta ja leikkiä virittäviä ideoita lapsiryhmälle. Toiminta vahvisti myös jossain määrin ryhmän yhteisöllisyyttä ja lasten osallisuus synnytti yhteistä leikkikulttuuria. Prosessin tuloksena syntyi ryhmän yhteinen satu ja opas satuseikkailutyöskentelylle. Opasta voi hyödyntää työkaluna satutyöskentelyssä.

Asiasanat: Varhaiskasvatus, satu, draama, leikki, yhteisöllisyys, osallisuus, leikkipedagogiikka

Kirsi-Hannele Hietala, Emmi Ilmonen, Heidi Välimäki

**Fairy tale technique enriching of kindergartens play culture**

Year	2014	Pages	98
------	------	-------	----

The idea behind this thesis was the possibility to enrich children's play with fairy tales. It was a functional fairy tale adventure implemented with 4-5 year olds in kindergarten group in Vantaa. Adventure included seven guided gatherings with play in Taikametsä, place created together with the children. The goal of the thesis was to promote children's imagination and creativity and through that groups' role play. Another aim was to give experiences and promote sense of community and participation. In addition, guide for structured fairy tale play was to be created.

As theoretical base was used drama, play, fairy tales, sense of community, participation and play pedagogy. Learning diary and filming was used as observing methods. Evaluation was based on observation but also on feedback from groups' workers and children. Adults' feedback was collected through conversations and children's more functional way. In evaluation was recognized that adventure gave experiences to the group and supported play and the use of imagination. To some extent adventure strengthened groups' sense of community and children's participation generated communal play culture. As a concrete result was groups own fairy tale and guide for fairy tale adventure method that can be used to create fairy tale adventure for different group.

Keywords: Early childhood education, Fairy tale, Drama, Play, Sense of community, Participation, Play pedagogy

## Sisällys

1	Leikki .....	8
1.1	Leikkipedagogiikka .....	9
1.2	Aikuisen rooli leikissä .....	13
2	Yhteisöllisyys ja osallisuus .....	14
3	Taiteelliset menetelmät .....	15
3.1	Draama .....	16
3.2	Sadut .....	18
4	Opinnäytetyön tavoitteet .....	20
5	Opinnäytetyöprosessin kuvaus .....	22
6	Satuseikkailu Taikametsässä .....	23
6.1	Orientoiva toimintakerta .....	24
6.2	Alkukysely varhaiskasvattajille .....	25
6.3	Satuseikkailutyöskentelyn lähtökohdat .....	26
6.4	Ensimmäinen ohjauskerta - Näytelmän kautta sadun maailmaan .....	27
6.5	Toinen ohjauskerta - Kartan kautta Taikametsä tutuksi .....	30
6.6	Kolmas ohjauskerta - Taikametsän lavastaminen .....	33
6.7	Neljäs ohjauskerta - Uuden hahmon tapaaminen .....	36
6.8	Viides ohjauskerta - Iloa keräämässä .....	39
6.9	Kuudes ohjauskerta - Jännitystä ja iloa sadun huipennuksessa .....	42
6.10	Seitsemäs toimintakerta - Sadun lukeminen ja lasten palaute .....	46
7	Arviointi .....	50
7.1	Tulokset .....	53
7.2	Tuloksena toimintapohja .....	55
7.3	Yhteistyö päiväkodin kanssa .....	56
7.4	Heidin itsereflektio .....	57
7.5	Kirsi-Hannelen itsereflektio .....	59
7.6	Emmin itsereflektio .....	60
8	Eettinen reflektio .....	62
9	Pohdinta .....	63
	Liite 1 Alkukartoituskesustelun kysymykset ryhmän kasvattajille .....	71
	Liite 2 Tutkimuslupa .....	72
	Liite 3 Lupa lasten osallistumiselle .....	73
	Liite 4 Tiedote ryhmän vanhemmille .....	74
	Liite 5 Palautekesustelun runko .....	76
	Liite 6 Opas satuseikkailulle .....	78
	Liite 7 Vanhempaintiedotteet toimintakerroista .....	94
	Liite 8 Satu .....	95

Liite 9 Näytelmän alun juoni.....	98
-----------------------------------	----

## Johdanto

Toiminnallisen opinnäytetyömme aiheena on ohjattu satutyöskentely edistämässä mielikuvituksen käyttöä ja ryhmän yhteistä leikkikulttuuria. Aiheen opinnäytetyöllemme saimme vantaalaisen päiväkodin varhaiskasvattajilta. Ryhmään kuului kokonaisuudessaan 24 lasta, jotka olivat iältään 4-5 -vuotiaita. Toimintaamme olemme käyttäneet perustana teoriaa sekä leikkipedagogiikasta, saduista että draamasta. Niiden pohjalta loimme lapsille satumaailman nimeltä Taikametsä, jossa kävimme seikkailemassa erilaisilla toimintakerroilla. Satutyöskentely on itse kehittämämme työskentelymalli, jossa lapset yhdessä aikuisten kanssa luovat sadun maailmaa ja leikkivät siellä. Ohjasimme toimintaa rooleissa, mikä oli meille kaikille uusi tapa ohjata lapsiryhmää. Halusimme tukea lasten osallisuutta toiminnassa ottamalla heidän toiveensa ja ideansa huomioon myös toiminnan aikana ja ennen toimintaa.

Kiinnostuimme aiheesta, sillä opinnäytetyössä oli mahdollisuus käyttää monipuolisesti luovia menetelmiä, joihin olemme kaikki syventyneet opinnoissamme. Koemme tietämyksen leikistä ja taideaineiden merkityksestä olevan tärkeää toimiessamme lastentarhanopettajina tulevaisuudessa. Ovathan leikki, taideilmaisu, tutkiminen ja liike lapsille mitä luontaisinta toimintaa (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005: 20). Varhaiskasvattaja on se, joka rakentaa lapselle kulttuurista ympäristöä, jossa tulee esille lasten oma kulttuuri ja joka tarjoaa taiteellisia kokemuksia. Varhaiskasvattaja auttaa lapsia pohtimaan, ajattelemaan ja hämmästelemään maailmaa aistiensa kautta ja olemaan läsnä hetkessä. (Ruokonen & Rusanen 2009:10.)

Sadut puolestaan tukevat lapsen kasvua. Ne auttavat lasta kokemaan monenlaisia tunteita esimerkiksi iloa, surua, turvattomuutta, ahdistusta ja vapautusta turvallisella tavalla. Niiden kautta lapsi voi kokea samastumista niin positiivisiin kuin negatiivisiinkin tunteisiin. Tarinat rikastuttavat mielikuvitusmaailmaa. Mielikuvitusmaailma puolestaan kytkeytyy ihmisyyteemme. Jokaisen mielikuvan luomiseksi, älyllisen ajattelun tueksi tarvitsemme luovuutta. Voidaan ajatella, että mielikuvitus on rikkautta, joka on hyödyksi meille kaikille elämämme varrella. (Helenius, Jäälinoja ja Sormunen 2000: 30, 31.)

Opinnäytetyössämme olemme halunneet haastaa niin omaamme kuin lapsiryhmänkin luovuutta ja mielikuvitusta. Tuloksena on syntynyt opas apuvälineeksi satutyöskentelylle. Koemme satujen maailman mahdollisuuksien maailmana. Satuja voidaan lähestyä toiminnallisella tavalla ja niiden maailmassa voidaan seikkailla, tuoda ideoita leikkiin sekä työskennellä erilaisen tärkeiden teemojen parissa. Satumaailmassa voidaan myös hyödyntää monipuolisesti eri taideilmaisun muotoja. Meidän opinnäytetyössämme on esitelty yksi näkökulma sille miten satuja voidaan hyödyntää varhaiskasvatuksessa.

## 1 Leikki

Leikki on tunnusomaista toimintaa varsinkin 2-6 -vuotiaille lapsille. Sitä kuvaillaan vapaaehtoiseksi, spontaaniksi, mielihyvää tuottavaksi ja tyydyttäväksi toiminnaksi. Leikki on toimintaympäristö, joka kiehtoo lapsia hankkimaan tietoa ja kokemuksia todellisuudesta. Sen avulla he yrittävät ymmärtää elämänsä ja elinympäristönsä merkityksellisiä asioita luomalla toisen todellisuuden ja kokemalla asioita siinä. (Kalliala & Tahkokallio 2001: 33-34; Hakkarainen 2008: 99-100.) Lapsi tekee leikkiessään haluamiaan asioita, joita ei voi todellisuudessa toteuttaa (Helenius & Lummelahti 2013: 87). Leikissä ei ole ulkoisia tavoitteita, vaan leikki on itse leikin tarkoitus (Kalliala & Tahkokallio 2001: 33-34; Hakkarainen 2008: 99-100).

Leikki kehittyy erilaisten vaiheiden kautta. Näitä ovat leikki yhteisenä toimintana aikuisen kanssa, esineleikki, roolileikki ja sääntöleikki. Lapsen ensimmäisten kuukausien aikana leikki kehittyy yhdessä aikuisen kanssa. Leikki on koskettamista, laulamista, kiikuttelua ja hypytystä. Pikkuhiljaa lapsi kiinnostuu ympärillään olevista esineistä ja alkaa havitella niitä käsillään tai liikkumalla niitä kohti. Lapsi on esineleikkivaiheessa. Lapsi seuraa aikuiselta mitä esineillä tehdään ja alkaa jäljitellä aikuista. (Helenius 1993: 29-36.) Noin kaksivuotiaalle on kehittynyt kyky kuvitella esineen toiseksi kuin se on, ja 3-4 vuoden iässä lapsi pystyy myös korvaamaan esineen pelkällä mielikuvalla. (Karling ym. 2009: 205-206.) Oksasta voi vaikka tulla ase, jolla ammutaan mielikuvituspanoksia.

Roolileikkiin siirryttäessä leikin toimintoja aletaan ketjuttaa, eli leikkiin tulee juonta ja lapsi alkaa ottaa rooleja. Sosiaalisten taitojen kasvaessa lapset alkavat kaivata leikkiinsä sääntöjä, jotta leikki olisi oikeudenmukaista. Tällöin siirrytään sääntöleikkeihin. Alle kouluikäisten lasten johtava toiminta on kuitenkin roolileikki, jolle aikuisten tulee luoda edellytykset. (Helenius 1993: 37-46.) Roolileikki harjoittaa lapsen kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja sekä kielellistä kehitystä, roolinottokykyä ja luovuutta. Kuvittelu tekee leikistä myös haastavampaa ja monimutkaisempaa, sillä se tarjoaa mahdollisuuden kehittää ja sisäistää sosiaalisia, henkisiä ja fyysisiä tapahtumasarjoja. (Smith 2010: 172-173.)

Yli kaksivuotiaiden lasten leikkejä voi lajitella luoviin leikkeihin ja sääntöleikkeihin. Luoviin leikkeihin kuuluu roolileikki, rakentelu, näytelmäleikki ja nukketeatteri. Sääntöleikkejä ovat perinneleikit, liikuntaleikit, laulu- ja lattialeikit sekä didaktiset leikit ja pelit. Lapsia ei kannata ohjata luoviin leikkeihin, jos aikaa on vain vähän, sillä leikin juonen katketessa motivoitua herkeää. Luovassa leikissä on eri vaiheita, jotka vievät aikaa, mutta jotka lasten on käytävä läpi. Ensimmäiset lapset keksivät leikki-idean ja jakavat roolit. Sen jälkeen hankitaan välineitä ja rakennetaan leikkiä. Seuraavassa vaiheessa tapahtuu itse leikin toteuttaminen jaetuissa rooleissa, minkä jälkeen leikki korjataan pois. (Helenius 1993: 88,90-91.)



Neljän ikävuoden tienoilla autobiografinen, eli omakohtainen ja tunnepitoinen muisti muuttuu pitkäkestoisemmaksi, omaelämäkerralliseksi muistiksi ja samaan aikaan lapsen leikit muuttuvat vilkkaiksi, mielikuvituksellisiksi roolileikeiksi. Lapsi haluaa tässä iässä erilaisia ulkoisia tunnuksia roolihahmonsa merkitsemiseksi, jotta omaan leikkiin saisi kestävyyttä. Neljä-viisivuotiaana lapset alkavat haluta ponnistella haluamansa leikin rakentamiseksi, mikä edesauttaa psykologista kehitystä. Aidossa leikissä lapset rakentavatkin leikkinsä puitteet itse, valmiiksi rakennetut leikit taas tekevät leikistä levotonta. Lapsen saadessa rakentaa itse leikin puitteet leikistä tulee pitkäkestoisempaa ja pysyvämpää. Joskus leikin idean toteuttamiseen tarvitaan kuitenkin aikuisen tukea. (Helenius & Lummelahti 2013: 93-95, 99.)

Roolileikistä on hyvä avata joitain käsitteitä. Roolileikin teema tarkoittaa lapsen omasta elämästään hänen valitsemaa aihetta. Pääteema liittyy siis lapsen minäkäsitykseen ja tunnemaailmaan. Se voi olla esimerkiksi hoivaaminen tai seikkailu. Leikki-idea perustuu lapsen mielikuvaan ja se pitää sisällään leikkiin osallistujat, tarvittavat välineet, leikin tapahtumat ja tapahtumajärjestyksen. Leikin idea toteutetaan rooleilla, jotka ovat roolileikin ydinainesta. Roolia ei voi tyrkyttää lapselle, sillä rooli on lapsen henkilökohtainen näkökulma elämään. Roolileikin tason voi havaita lapsilla siitä, onko leikki esinelähtöistä vai roolilähtöistä, toiminnan laadusta, eli toistetaanko asioita leikissä, sekä kiistelläänkö leikissä esineistä vai rooleista. (Helenius & Lummelahti 2013: 105-114.)

### 1.1 Leikkipedagogiikka

Pohjoismaisessa varhaiskasvatuksessa korostetaan perinteisesti ”vapaata leikkiä”, jossa aikuinen on mukana vain tukemassa lasten keskinäistä leikkiä eikä osallistumassa siihen. Monet tutkimukset (esim. Singer ym. 2008 Hakkarainen & Brédikyté 2013: 4 mukaan) kuitenkin osoittavat, että mielikuvitusleikki on katoamassa tämän päivän lasten leikeistä. Näiden leikkitaitojen säilymiseksi kulttuuri-historiallinen leikkiteoria pitää tärkeänä, että leikkitaitoja olisi opettettava. Erilaisissa kulttuureissa leikillä ja sen eri muodoilla on erilainen asema, mikä johtuu osaltaan siitä, että erilaiset yhteiskunnat myös ovat tarvinneet ja tarvitsevat jäseniltään erilaista osaamista. Nämä erilaiset odotukset ja toiveet heijastuvat siis myös varhaiskasvatukseen ja leikin opettamiseen. Varhaisen oppimisen muotona havainnointi ja osallistumalla oppiminen valmentavat lapsia perinteisiin aikuisten toiminnan muotoihin ja työprosesseihin kun taas leikki valmistaa yhteiskuntaan, jossa vaaditaan elinikäistä oppimista ja muutosvalmiutta. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 4-5.)

Kasvatustieteen professori Simo Skinnari kirjoittaa samasta asiasta. Hän peräänkuuluttaa sitä, että hyvyyteen, kauneuteen ja totuuteen kasvamisesta ja kasvattamisesta pitäisi tehdä kaiken oppimisen ja opettamisen lähtökohta. Koulutus käsitteenä ei saisi sivuuttaa kasvamaan saattamista, sillä ”sydämellä tunnusteleminen” kuuluu kaikkeen inhimilliseen toimintaan ja tä-

män sivuuttaminen vain kasvattamalla järkeen ei tuota hyvää tulosta. Onhan niin, että tunteet ja mielikuvitus ovat reitti kaikkeen soveltavaan toimintaan. Toiveena voisi olla leikin ja työn, toden ja kuvitelman sekä järjen ja haaveen kohtaaminen, sillä ihminen on kokonaisuus ja kaipaa näitä kaikkia kehittyäkseen. (Skinnari 2011: 23, 28.)

Leikkipedagogisen ajattelun mukaisesti aikuisen tehtävänä on aktiivisesti osallistua yhteiseen, toimintaan ja juonelliseen leikkiin. Tässä toiminnassa aikuinen ei voi toimia opettajana tai muuna auktoriteettina, vaan on heittäydyttävä toiminnan vietäväksi ja annettava oppimisen tapahtua lapsen itse muodostaman mielekkyyden kautta. Aikuisen on asettauduttava leikkito-verin asemaan auttamaan lasta hänen omassa maailmassaan ja todellisissa ongelmissaan. Haasteena tässä on kuinka aikuinen osaa olla luova ja käyttää mielikuvitustaan. Taitoja ja menetelmiä, joita tässä voi käyttää hyödykseen, ovat tarinankerronta, dramatisointi ja improvisointi. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 1.) Seuraavassa on avattu leikkipedagogiikan sovellusta leikkimaailma sekä leikkipedagogiikan menetelminä tarinankerrontaa ja keskustele-vaa nukkedraamaa.

Leikkimaailmalla tarkoitetaan 1990-luvun Ruotsissa, Karlstadin varhaiskasvattajakoulutuksessa Gunilla Lindqvistin johdolla kehitettyä leikkipedagogiikan sovellutusta, jossa on tarkoitus to-teuttaa varhaiskasvatusta nivoen teoreettiset ja taideaineet yhteiseksi kokonaisuudeksi, kult-tuuriksi. Työskentely perustuu leikkiin ja leikkiin innostamiseen ja tätä kautta lapsia johde-taan tutustumaan erilaisiin teemoihin ja kehittämään persoonaansa leikin avulla. Käsite leik-kimaailma löytyy jo aiemmista ihmisen psykologisen kehityksen pohdinnoista, mutta leikki-maailma, josta tässä puhutaan, on Lindqvistin kehittämä. Hän nimesi menetelmänsä itse kui-tenkin luovaksi leikkipedagogiikaksi. (Lindqvist 1998: 1; Hakkarainen & Brédikyté 2013: 130-131.) Leikkimaailmaa on lähdetty kehittämään Ruotsissa aikana, jolloin aikuiset eivät tien-neet pitäisikö lasten leikkiin osallistua vai ei (Rainio 2012:110). Kuten on myös aiemmin to-dettu, tämä ristiriita leikkiin suhtautumisessa ei tänäkään päivänä ole täysin historiaa.

Leikkimaailmaan kuuluu oleellisena osana leikkiteema, - toiminnot sekä henkilöhahmot. Leik-kimaailma tarkoittaa niin kulttuurista, sekä aikuisia että lapsia kiinnostavaa usein kirjallisuudesta kumpuavaa maailmaa, esimerkiksi Tove Janssonin Muumimaailmaa, kuin päiväkodissa tälle fyysisesti toteutettavaa vastinettakin. Tematiikan toiminnassa tulee olla puhutteleva sekä rikas, jotta aihe kiinnostaisi niin lapsia kuin aikuisiakin. Temaattinen ajattelu on lapsille tuttua saduista, joten se siirtyy luonnollisesti myös tähän toimintaan. Jotta toiminta säilyttäisi muotonsa eikä vesittyisi vain juoksenteluksi, tulee siihen sisällyttää erilaisia toimintoja ta-rinan perusristiriitoihin pohjautuvasta dramaattisesta tekstistä. Tarvitaan siis juoni, jokin suunnitelma tapahtumien kulusta. Lisäksi Lindqvist huomasi, että toimintaa elävöittävät hen-kilöhahmot olivat välttämättömiä, jotta lapset pääsivät sisälle leikkiin. Näistä rooleista aiku-

sen on myös mahdollista kiinnittää lasten huomiota pedagogisesti tärkeisiin asioihin. (Lindqvist 1998: 80-82.)

Leikkimaailma toteutetaan käytännössä esimerkiksi niin, että ensin aikuiset löytävät inspiraation ja roolihahmoja työskentelyyn lastenkirjallisuudesta. Tähän ei käytetä vain yhtä tiettyä kertomusta, vaan leikin periaatteiden mukaisesti innoitusta etsitään eri puolilta. Aikuiset voivat johdatella teemaan lukemalla hahmoista tai näyttelemällä pieniä kohtauksia. Sitten yhdessä lasten kanssa kehitetään toimintaketju, jossa hahmojen kanssa työskennellään eli leikitään eri taiteen muotoja hyödyntäen. Toisin sanoen leikkimaailmatyöskentelyssä lähdetään toistamaan tarinasta nousevia tilanteita (reproduktio) sekä jatkamaan ja muokkaamaan niitä eteenpäin (produktio) eri taiteenlajien tukemana. (Lindqvist 1998: 13, 15, 79.)

Maaailman luomisesta Lindqvist käyttää esimerkkinä Yksin avarassa maailmassa teemaan käytettyä Muumimaailman leikkimaailmaa. Työskentely ajoittui pidemmälle ajanjaksolle, johon kuului erilaisia toimintoja. Lapsille esitettiin muumeista nukketeatteriesitys sekä luettiin aluksi, ja myöhemminkin uuden sisällön tuomiseksi, muumisatuja, joita välillä myös rikastettiin seinälle heijastettavien kuvien avulla. Tarinan lähdettyä elämään lasten mielissä aikuisten esittämät hahmot tarinoista saapuivat yllättäen eri tilanteissa lasten keskuuteen keskustelemaan tai esittämään kohtauksia tarinasta. Tämä innosti lapsia leikkimään kohtauksia itse. (Lindqvist 1998: 84-85.)

Käytettyjen Muumi-tarinoiden rikas, yksinäisyyttä, uhkaa ja yhteenkuuluvuutta käsittelevä perustematiikka synnytti mukana olleissa lapsissa näihin aiheisiin liittyvää leikkiä. Osa lapsista leikkii paljon takaa-ajoleikkejä tarinan Mörön takaa-ajon seurauksena, mutta myös perheleikkejä Muumi-tarinoiden muiden hahmojen kanssa. Muumi-tarinoista nousevat hahmot kiinnostavat lapsia, koska ne ovat yksilöitä ristiriitaisine piirteineen. Lapset haluavatkin ottaa eri hahmojen rooleja leikeissään ja kokea miltä tuntuu olla toisaalta hyökkääjä ja toisaalta uhri. Osa lapsista haluaa myös ystävystyä Mörön, tarinoiden pahuutta, mutta toisaalta yksinäisyyttä edustavan hahmon kanssa. (Lindqvist 1998: 86-87.)

Muumimaailmaleikit kiinnostavat lapsia, koska Tove Janssonin luoma maailma on tarpeeksi rikas ja yhtenäinen. Näiden leikkien kautta lapset pääsevät tutkimaan todellisuutta turvallisessa ympäristössä, mielikuvituksen avulla. Leikin kautta kokemuksia elämästä voi liittää laajempiin asiayhteyksiin ja niitä on helpompi tulkita. Yhteisen kulttuurisen maailman etuna kokemusten käsittelyssä on se, että ne ovat sosiaalisempia ja yhteisempiä eivätkä niin yksityisiä kuin arkitodellisuudessa. (Lindqvist 1998: 88.)

leikkipedagogiikassa yksi hyödynnettävä menetelmä on luova tarinankerronta. Sillä on mahdollista luoda persoonallinen suhde ja saavuttaa vuorovaikutuksellinen taso huolimatta tari-

nan, tarinankertojan ja kuulijan välisistä esteistä ja eroavaisuuksista. Hyvä tarinankertaja tekee kuuntelukokemuksesta aktiivisen eikä vain välitä tietoa esineistä, aiheista ja teemoista. Tarinankertaja on tavallinen ihminen, joka elehtimällä ja ilmehtimällä innostaa tarinan maailmaan. Tämä suullinen kommunikoinnin muoto ei tänä päivänä ole enää yhtä keskeinen varhaiskasvatuksessa kuin se on aiemmin ollut, mutta se on edelleen yhtä kaikki välttämätön vaihe lapsen kehityksessä, ei vähiten siksi, että se tukee emotionaalisen suhteen rakentamista. Lisäksi lapselle on mielekkäämpää ja tehokkaampaa jäsentää kokemuksiaan sadun kautta itse pohtien kuin koettaa opettaa samoja asioita nykyaikaisesti ja oikein. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 118-120.)

Leikkipedagogiikassa tarinankerrontaa on mielekästä käyttää esimerkiksi leikkiprojektin johdantona, jotta saadaan välitettyä leikkiä rikastuttava miljö, henkilöhahmot ja heidän persoonansa ulottuvuudet. Tarinan kuuntelu johdattaa lapset myöhempään, ulkoisesti aktiiviseen rooliin esimerkiksi tuottamaan tarinoita. Siirtymistä kehystarinasta leikkimaailman rakentamiseen voi helpottaa siirtymätoiminnoilla, joissa pohditaan tarinan ulottuvuuksia ja valmistautetaan aikuisten esittämien roolihahmojen kohtaamiseen dramatisoinneissa. Siirtymätoimintoina toimivat erilaiset kysymykset siitä, mistä tarinassa pidettiin, millaisia hahmoja siinä oli, millaisia ajatuksia siitä saattoi löytää ja millaisia tunteita se herätti. Näihin kysymyksiin voi vastata kirjoittamisen sijaan vaikka piirtämällä. Siirtymätoiminnoiksi soveltuvat myös keskustelut tarinasta sekä leikit tarinan tapahtumista. Nämä toiminnot antavat aikuisille vihjeitä siitä, mihin asioihin työskentelyn jatkossa kannatta tarttua. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 122.)

Milda Brédikytén menetelmä keskustelevalle nukkedraama on kehitetty 1990-luvun lopulla Vilnassa. Tavoitteena on toteuttaa nukketatteriesitykset niin, että keskiössä ei olisikaan enää esityksen saattaminen keskeytyksettä alusta loppuun, vaan se että lapset pääsevät aktiivisiksi osallistujiksi ja luoviksi toimijoiksi nukketatterissa. Tämä syntyi ajatuksesta, että lapsen on mahdotonta seurata esitystä vain passiivisesti. Lapsilla on esityksen aikana oikeus liikkua, mennä tutkimaan nukkeja tai vaikka poistua tilasta tai saapua sinne niin halutessaan. Tämän lisäksi lapsia voi aktivoida osallistumaan tarinan kuljettamiseen kysymällä heiltä kysymyksiä, pyytämällä heitä rooleihin tai liikkumalla heidän joukossaan. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 124-128.)

Tarina muotoutuu uudelleen lasten ajatusten kuljettamaan suuntaan: tapahtumat voivat vaihtaa paikkaa, jäädä pois tai syntyä siinä hetkessä ja esitys voi pidentyä moninkertaiseksi suunnitellusta. Tämä työskentely jatkuu lasten itse valmistelemien ja tuottamien esitysten syntyyn ja niiden jatkotyöstämiseen kuten piirtämiseen ja uusien satujen tai tarinoiden luomiseen. Seurantatutkimuksessa tämän työskentelytavan on havaittu tuottavan lasten omaa pohdintaa annetuista teemoista, sillä lasten omat esitykset ovat jatkaneet samojen nukketatte-

rin esittelemien kysymysten äärellä. Työskentelytavan huomattiin myös tukevan vetäytyviä ja hiljaisia lapsia, jotka muussa toiminnassa eivät rohkaistuneet itseilmaisuun. (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 124-128.)

Leikkipedagogiikassa keskeiseksi arvoksi nousee tänä päivänä varhaiskasvatuksessa erityisesti pinnalla oleva osallisuus. Kasvatustieteen tohtori Anna Pauliina Rainio on väitöskirjassaan tutkinut näiden yhteyttä. Artikkelissaan hän sanoo, että leikkipedagogiikan kautta valtasuhteita voidaan muuttaa, sillä aikuinen ei sanele toiminnan sääntöjä ulkoa päin vaan päätökset syntyvät leikin ehdoilla ja lapsi voi näin ollen rakentaa juonta tasavertaisena aikuisen kanssa. Aikuisten tulisi kuunnella lapsia ja antaa heidän ehdotustensa kuljettaa toimintaa eteenpäin. (Rainio 2012: 111-112.)

## 1.2 Aikuisen rooli leikissä

Varhaiskasvatussuunnitelman (2005) mukaan aikuiselta vaaditaan leikin tukijana ymmärrystä leikin kehityksestä ja merkityksestä, leikin säännöllistä havainnointia, aikaa ja arvostusta, suoran ja epäsuoran ohjauksen tarjoamista sekä leikkiympäristön jatkuvaa luomista. (Karling ym. 2009: 207). Aikuisen on oltava herkkäunteinen lapsen leikkiä kohtaan, sillä kaikki mitä lapsi leikkii, on hänelle totta. Roolileikkiä aikuinen voi ohjata leikki tilanteen ulkopuolella välillisesti kokemuksi ja elämyksiä tarjoamalla, jolloin lapselle muodostuu ihanteita (Helenius & Lummelahti 2013: 95).

Pienten lasten leikissä aikuisen merkitys leikkijuonen kehittämisessä on ratkaisevan tärkeä. Aikuiset muistuttavat lasten rooleista ja antavat vinkkejä siitä, mitä roolihahmolle voisi seuravaksi tapahtua. Lasten itse keksimät juonet ovat monesti yksinkertaisia ja köyhiä. Aikuinen voi olla apuna juonen kehittämisessä luomassa juonellisia tapahtumia, jotka kiinnostavat lapsia. Juoni on hyvä kehittää yhdessä lasten kanssa, jotta lapset oppivat itse tietoisesti kehittämään johdonmukaisia tapahtumia ja mielenkiintoisia käänteitä juoneen. (Hakkarainen 2008: 101, 114-115.)

Päiväkodissa lapselle ei aina riitä oma vapaus leikissä, vaan joskus leikkiä pitää tukea, jotta se olisi lapsen tarpeita tyydyttävää (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005:21). Aikuinen voi ohjata leikkiä suorasti tai epäsuorasti. Suora ohjaus on neuvojen antamista, vaatimusten esittämistä sekä lapsen leikin hyväksymistä tai kieltämistä. (Hakkarainen 2008: 112-113, 115.) Epäsuorassa ohjauksessa kasvattaja pyrkii monipuolistamaan ja inspiroimaan leikkiä sitä tukevilla välineillä tai mielikuvilla (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005: 21). Aikuinen voi olla monella eri tavalla mukana lapsen leikissä, kokonaisen leikkimaailman rakentamisesta valmiin leikin rikastuttamiseen. Ohjaamisella on kuitenkin kaksi tärkeää tavoitetta: lap-

sen mielikuvituksen liikkeelle saanti ja hänen kuvittelunsa rakentamisen ja suuntaamisen tukeminen. (Hakkarainen 2008: 112-115.)

Luovat leikit on tärkeä rajata muusta ympäristöstä, jotta leikki ei häiriintyisi. Leikin materiaali on tärkeä olla lasten helposti saatavilla, jotta roolileikin aloittaminen helpottuisi. Myös roolitunnukset, joita voi olla päähineet, vaatteet tai laukut, on hyvä olla esillä, sillä ne innostavat lapsia roolileikkiin. (Helenius & Lummelahti 2013: 96.)

## 2 Yhteisöllisyys ja osallisuus

Käsitteet yhteisöllisyys ja osallisuus liittyvät yksilön toimintaan yhteisössään, siihen kuinka hän pääsee todellisuudessa vaikuttamaan ympäristöönsä ja omaan elämäänsä viiteryhmässään toimiessaan. Sekä yhteisöllisyyttä että osallisuutta pidetään tänä päivänä erityisesti tavoiteltavina arvoina kasvatuksen kentällä, sillä niitä toteuttamalla pyritään kasvattamaan toiset huomioon ottavia, psyykkisesti hyvinvoivia yksilöitä, joilla on voimavaroja kehittää yhteiskuntaa keskustelevasti. (Opetushallitus 2012.) Osallisuudesta sanotaan, että se on yhteisöllisyyden selkäranka. Ryhmässä lapselle syntyy jatkuvasti vuorovaikutustilanteita, joissa lapsi voi saada tunteen, että on hyväksytty ryhmässä. Hyväksytyksi tuleminen tunne syntyy siis aktiivisessa vuorovaikutuksessa. (Nurmi & Rantala 2011: 20-21.)

Yhteisö on yksilöistä muodostuva ryhmä, jotka yhdistävät identiteettinsä yhteiseksi, jolloin ”minästä” tulee ”me”. Yhteisön erottaa muista ryhmistä se, että jäsenten välillä on positiivinen tunneside, joka muodostuu yhteisestä toiminnasta. (Koivula 2013: 21.) Yhteistoiminnassa on kyse siitä, että yksilön on sovitettava oma toimintansa siihen, mitä muut tekevät, ja että kaikki hahmottavat olevansa osa kokonaisuutta (Lahikainen 2000: 146).

Lasten yhteisöllisyys rakentuu yhteisen leikkitoiminnan avulla (Koivula 2013: 38). Sen kehittyminen on lapsilla pitkäkestoista. Yhteisöllisyydellä on kuitenkin suuri merkitys päiväkodin lapsille ryhmään kuulumisen tunteen, ystävyyssuhteiden, laadukkaan vuorovaikutuksen ja yhteisöllisen oppimisen kehittymisen kannalta. Yhteisöllisyys on tärkeä varsinkin lasten osallisuuden ja ryhmään kuulumisen kokemuksen vahvistajana. Sen toivotaan myös ehkäisevän esimerkiksi kiusaamista ja syrjäytymistä. Siksi sen perustaa pitäisi alkaa rakentaa mahdollisimman aikaisin. (Koivula 2013: 19, 23.)

Päiväkotiryhmä on yksi suuri yhteisö, mutta sen sisällä on useampia lasten muodostamia pienyhteisöjä. Lapset luovat itse pienyhteisöjensä säännöt ja normit, joten ne voivat olla hyvin erilaisia kuin koko ryhmän toimintatavat. (Marjanen, Ahonen, Majoinen 2013: 48.) Leikissä voidaan tehdä yhteinen suunnitelma toisten leikkijöiden kanssa. Tällainen yhdessä sovittu leikki-idea tarjoaa lapsille ensimmäisen vastavuoroisen yhteistoiminnan harjoituskentän leikin

muuttuessa sosiaaliseksi, vastavuoroiseksi toiminnaksi. (Helenius 1993: 62) Toimiakseen yhtenä suurena yhteisönä päiväkotiryhmä tarvitsee kuitenkin aikuista johtamaan toimintaa. (Marjanen, Ahonen ja Majoinen 2013: 48.)

Osallisuus käsitteenä on lakea, mutta pääasiallisesti sillä tarkoitetaan yksilön vaikutusmahdollisuuksia ja vastuunottoa omasta ja yhteisönsä elämästä (Kiilakoski 2007: 13-14). Lapsen, niin kuin muidenkin yksilöiden todellinen osallisuus toteutuu vain, jos hän saa tietoa itseään koskevatavasta toiminnasta ja suunnitelmista ja että hänellä on myös mahdollisuus vaikuttaa niihin. Tätä on eriaistista, riippuen siitä, mihin kaikkeen ja kuinka vahvasti lapsi saa olla mukana vaikuttamassa, mutta merkittävintä on lapsen oma kokemus. Jos kokemuksesta omasta vaikuttamisesta ja vaikuttamisen mahdollisuuksista ei synny, ei osallisuuttakaan ole. (Lastensuojelun käsikirja.) Lapsen päästessä osallistumaan omaan ympäristöönsä toimivana, tuntevana, ajattelevana ja luovana yksilönä hänestä muotoutuu eheä ihminen (Nurmi & Rantala 2011: 14).

Osallisuus on tärkeä osa lasten oikeuksien yleissopimusta, jossa muun muassa vaaditaan valtiota takaamaan lapselle oikeus ”vapaasti ilmaista nämä näkemyksensä kaikissa lasta koskevissa asioissa” (Yleissopimus lapsen oikeuksista). Osallisuus on myös merkittävässä roolissa Opetus- ja kulttuuriministeriön Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelmassa 2012-2014. Suunnitelmalla on tarkoitus lisätä yhdenvertaisuutta sekä vähentää eriarvoistumista ja syrjäytymistä. (Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote 2011.) Todennäköisesti lapset eivät kuitenkaan itse osaa hyödyntää heille tarjottavia osallisuuden mahdollisuuksia. Aikuisten on siis osattava kerätä ja hyödyntää lapsilta saamaansa tietoa sekä opettaa heille osallistavia menetelmiä (Nurmi & Rantala 2011: 143).

Päiväkoti on ensimmäinen merkittävä ympäristö lapselle rakentaa yhteiskunnallista osallisuuttaan. Se, kuinka päiväkodin henkilökunta toimii lasten kanssa, rakentaa heidän sisäistä malliaan yhteiskunnan palveluista ja siitä, mitä niiltä on odotettavissa. Siksi ei olekaan yhdentekevää, ovatko lapset päiväkodissa kohteita vai toimijoita. Eräällä lappeenrantalaisessa päiväkodissa osallistavaa kasvatusta toteutetaan aikuisten sitoutumisella antamaan lapsille tilaa. Lapsi voi osallistua päiväkodin toimintaan monin eri tavoin. Keskustelua voi johtaa välillä lapsi aikuisen ollessa vastuussa vain kokonaisuudesta ja lapset voivat vaikuttaa oppimisympäristöönsä, leikkiloihiinsa, esimerkiksi valmistamalla leluja itse tai vaikuttamalla uusien lelujen hankintaan. (Virkki, Nivala, Kiilakoski ja Gretscher 2012: 180-182.)

### 3 Taiteelliset menetelmät

Valtakunnallisessa varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2005: 23-24) mainitaan taiteelliset kokemukset yhtenä tärkeänä ja luontaisena lapsen tapana toimia, sillä taideaineet virittävät

vät lapsen mielikuvitusta. Taiteellisia kokemuksia syntyy musiikista, kuvataiteesta, tanssista, draamasta, käsityöstä sekä lastenkirjallisuudesta. Opinnäytetyömme kannalta draama sekä lastenkirjallisuus, erityisesti sadut, ovat oleellisia.

### 3.1 Draama

Pelkistetysti teatteri voidaan jakaa esittävään ja osallistavaan teatteriin. Draamakasvatus on taidekasvatusta, mutta myös osallistavaa teatteria. Draamakasvatuksesta ja draamasta puhutaan silloin, kun opetuksessa ei varsinaisesti tehdä esitystä ulkopuolisille katsojille, mutta hyödynnetään teatteritaiteen dramaturgisia keinoja, joita ovat roolien, paikan, tilan ja ajan muokkaaminen. Draamassa tärkeää on yhdessä tekeminen, eli prosessi. Prosessin aikana osallistujat toimivat välillä roolihahmoissa ja välillä omina persooninaan. Yleisöä ei ole, vaan kaikki osallistuvat. (Toivainen 2010: 8-9.)

Draamassa on paljon samoja elementtejä kuin lasten roolileikissä, siksi sitä on helppo hyödyntää pienten lasten opetuksessa ja kasvatuksessa. Draama tuottaa myös positiivisia kokemuksia ja elämyksellisyyttä niin aikuisille kuin lapsille ryhmä- ja yksilötasolla. Työn tasolla draama voi tuoda arkeen viihtyvyyttä ja vaihtelua. Draaman erityislaatuinen mahdollisuus oppimisen kannalta piilee siinä, että draamassa pystytään toimimaan kahdessa erillisessä todellisuudessa. Toinen todellisuus on kuviteltu fiktiivinen maailma ja toinen todellisuus on maailma, jossa elämme. Draamassa fiktiivisen maailman tapahtumia voidaan tarkastella roolihahmossa sekä myös irti roolista omana itsenä. Tätä ilmiötä kutsutaan nimellä esteettinen kahdentuminen. (Toivainen 2010: 4,11.)

Draamassa aikuinen pääsee vuorovaikutukseen eri tavalla lapsen kanssa ja pystyy havainnoimaan, tuntemaan ja ymmärtämään lapsen tapoja kokea asioista. Tämä vahvistaa lapsen ja aikuisen välisiä suhteita. Draama vahvistaa myös lasten vuorovaikutussuhteita ja antaa mahdollisuuden lapsille olla erilaisia ja aktiivisia toimijoita. (Väliavaara 1996: 26.) Läsnaolon taitoa voi harjoitella draaman avulla. Intensiivisessä rooli- tai näytelmäleikissä lapsi voi olla niin keskittynyt toimintaan, että unohtaa ajan eikä mieti lopputulosta. Keskittyminen tarkoittaa intensiivistä läsnäoloa, sen asian parissa mitä tehdään. Kun lapsi on innostunut, hän on läsnä. Jotta lapsi saataisiin innostumaan, tarvitaan aikuisen aitoa läsnäoloa. (Heinonen 1996: 18, 23.)

Draama on toimintana sekä suljettua että avointa. Ohjaajan suunnitelma luo draamaan kehyksen, jonka puitteissa toimitaan. On varottava kuitenkin ettei suunnitelma liikaa hallitse toimintaa. On tärkeää, että suunnitelmassa on tilaa vaihtoehtoisille ratkaisuille, joissa lapset voivat käyttää omaa luovuuttaan. Draaman opettajan on tärkeää antaa tilaa lasten omaleimaisille ideoille. (Heinonen 1996: 28.) Draamakasvatus koostuu draamatilanteista, jotka tarkoittavat noin 5-20 minuuttia kestäviä opetushetkiä, joissa käytetään jotain tiettyä draama-



työtapaa tai leikkiä. Draamakasvatuksen kentällä on lukuisia erilaisia työtapoja, joita voidaan hyödyntää toiminnassa sekä soveltaa toiminnan, ryhmän tarpeiden ja tavoitteiden mukaan. (Toivainen 2010: 54.)

Draaman työtavat auttavat rakentamaan sisältöä draamaan ja viestivät tietoa, jota draaman tekemiseen tarvitaan. Työtavat toimivat usein juonta kuljettavina elementteinä. Niillä voidaan kuitenkin myös tutkia draaman juonta, kerrontaa, sisältöä ja muotoa. Draaman työtavat voivat mahdollistaa asioiden käsittelyn ja tulkinnan symbolisella tasolla. Ne antavat osallistujilleen mahdollisuuden myös reflektoida ajatuksiaan ja tunteitaan suhteessa muuhun ryhmään. (Owens & Barber 2010: 22.)

Draamassa toiminnan aloittamiseen on olemassa omia nimettyjä työtapojaan. Ne virittävät lapsiryhmän toimintaan sekä tuovat esiin draaman alkutilannetta ja sen keskeisiä hahmoja. Puitteita ja ympäristöä luovat työtavat ovat välineitä, joilla kuvitteellista ympäristöä ja aikaa voidaan muokata. (Toivainen 2010: 57.) Työtapana puvustaminen on sellainen, jolla voidaan tehdä kuvitteellisesta hahmosta todellisempi ja näin edesauttaa eläytymistä draamaan. Puvustuksella voidaan myös tuoda esiin historiaa, kulttuuria tai elämäntapaa. Lavastaminen työtapana tarkoittaa sitä, että siirretään esineitä ja tarvikkeita luomaan draaman tilaa ja näin rakennetaan uskottavuutta ja edesautetaan esiintyjien työtä. Yhteispiirroksella voidaan työtapana kuvata draaman maailmaa ja ihmisiä. Ryhmän yhdessä valmistama piirros voi olla esillä koko draaman käsittelyjakson ajan. (Väliavaara 1996: 31.)

Lähtökohtana draamalle voi olla työtapo nimeltä kesken jätetty materiaali, jossa sadun, kirjeen, tarinan tai lehtiartikkelin alku voi olla virikkeenä toiminnalle ja ongelmaratkaisulle. Ongelmien hahmottamiseksi ja selvittämiseksi voidaan käyttää työtapana karttoja ja diagrammeja. Niitä voidaan ongelmanratkaisun lisäksi käyttää pohdinnan välineenä ja kipinätyöskentelylle. Kartan avulla voidaan draamassa vaikka pohtia, mikä olisi lyhin reitti toivottuun kohteeseen. (Väliavaara 1996: 31.)

Draamaprosessiksi tai prosessidraamaksi, nimitetään sellaista monipuolista draamakokonaisuutta, jossa hyödynnetään useita erilaisia draaman työtapoja. Prosessidraama on toimiva työskentely- ja opetusmenetelmänä 4-8-vuotiaiden lasten kanssa. Prosessidraama perustuu käsikirjoitukseen, joko valmiiseen, jota opettaja hyödyntää työssään, tai itse tehtyyn, jonka hän on käsikirjoittanut. Käsikirjoitukset voivat olla muodoltaan joko suljettuja tai avoimia. (Toivainen 2010: 96-97.) Suljetut draamakäsikirjoitukset sopivat aloitteleville ryhmille ja ohjaajille. Suljetussa draamaprosessissa draamakäsikirjoituksen vaiheet ja työskentelytavat on suunniteltu jo ennalta. Ohjattava ryhmä vaikuttaa siis enemmän draaman sisältöön, muttei niinkään sen rakenteeseen. Avoimissa draamakäsikirjoituksissa tarvitaan opettajalta enemmän osaamista ja kokemusta. Siinä ryhmä vaikuttaa enemmän aiheen valintaan ja on myös mukana vaikuttamassa draamaprosessin etenemiseen valinnoillaan. (Toivainen 2010: 97.)

Draamasopimus auttaa osallistujia sitouttamaan draamaa työskentelyyn. Draamasopimus on hyvä tehdä ennen ensimmäistä kertaa tai heti toiminnan alkuun. Draamasopimus voi koskea vain yhtä toimintakertaa tai olla jatkuva, jos työskentely on säännöllistä. Draamasopimus sitouttaa osallistujat, niin aikuiset kuin lapset, työskentelemään yhdessä. Draamasopimuksessa sovitaan, että toiminnassa käytetään kuviteltuja rooleja, tapahtumapaikkoja ja aikaa. (Toivonen 2010: 41.)

Toiminnan alkuun on hyvä myös tehdä alkurituaali. Alkurituaali osoittaa, että toiminta on alkanut. Alkurituaali voi esimerkiksi loru tai laulu tai joku muu asia, joka aloittaa toiminnan. Myös lopun rituaali voi olla loru tai laulu tai jotakin muuta loppua merkitsevä asia. Toistuva ja konkreettinen lopetus tekee toiminnan rakenteesta selkeän ja lapset tietävät myös milloin toiminta aidosti loppuu ja milloin palataan arjen toimintaan ja rutiineihin. (Malandar & Ojala. 2013: 36.)

### 3.2 Sadut

Hilkka Ylösen mukaan satujen perimmäinen merkitys lapsille tunnetasolla on se, että ne antavat muitakin mahdollisuuksia kuin vain ne, joita arkielämä tarjoaa. Niiden kautta lapsi voi kokea ilahtumista, rohkaistumista tai lohdutusta. Sosiaalisesti lapselle on tärkeää kokea satua ja niin ryhmän kanssa yhdessä kuin kotona vanhemman tai muun aikuisen kanssa. Ryhmässä lapsi pääsee kokemaan tarinoita kokemuksellisesti vaikka satua leikkien ja mahdollisuudet tähän toimintaan ovat ryhmän kanssa laajemmat. Toisaalta kotona turvallisen aikuisen kanssa luettu satu tarjoaa turvallista läheisyyttä sekä mahdollisuuden keskustella ja kysellä sadun herättämistä ajatuksista. Itse sadun tarinat antavat toivoa, sillä ne vahvistavat uskoa hyvän voittoon. (Ylönen 2000: 92-93, 114-115, 126-127.)

Saduissa, kuten kaikissa teksteissä, on tietty rakenne. Hilkka Ylönen jäsentää sadun rakenteen kuuteen osaan. Ensimmäisessä osassa esitellään ongelma, jota lähdetään ratkaisemaan. Seuraavaksi ongelman ratkaisussa kohdataan esteitä ja auttajia. Kolmanneksi päähenkilössä tapahtuu oppimista erityisesti avun ja luottamuksen merkityksellisyydestä. Tätä seuraa kriisi, jossa kärjistyneet ongelmat joudutaan ratkaisemaan sekä muutos päähenkilön elämässä. Viimeiseksi sadun hyvä palkitaan ja pahaa rankaistaan. Toisessa osassa esille nousevat auttajat ja esteet, joita kohdataan kun ongelmaa ryhdytään ratkaisemaan. Kolmas osa on oppiminen: Päähenkilö oppii omien ja muiden kokemusten kautta. Hän ymmärtää kuinka voi sekä auttaa että ottaa apua vastaan, mistä syntyy oppimiskokemuksia luottamuksesta. (Ylönen 2000: 12-14.)

Saduissa on tietyn rakenteen lisäksi myös muita yhteisiä elementtejä. Satujen tapahtumapaikkana on monesti metsä. Kansansaduissa, eli niissä saduissa, jotka ovat syntyneet satoja vuosia sitten ja jotka ovat kiertäneet suusta suuhun, ihmishahmot ovat pelkistettyjä, joko

hyviä tai pahoja, rikkaita tai köyhiä, mutta eivät mustavalkoisia. Kansansaduissa myös oikeudenmukaisuus toteutuu täydellisesti ystävällisyyden ja toisten auttamisen ollessa merkittäviä moraalisääntöjä. Saduissa olennaisena osana ovat taikasanat ja -esineet. Sormuksen voima voi muuttaa ihmisen eläimen hahmoon tai taiottu miekka voittaa armeijan. Saduissa pärjää olemalla nöyrä, ahkera ja avulias. Valitsemalla määräyksien tottelemisen, saduissa menestyy. (Ylönen 2000: 14-19.)

Nykyajan saduissa kaikki perinteiset säännöt eivät enää pidä paikkaansa. Tämän päivän sadut ovat enemmän lapsille suunnattuja sekä lempeämpiä henkilöhahmojaan kohtaan. Taikasanat ja -esineet eivät enää ole yhtä välttämättömiä taian läsnäololle ja niin miljöiden kuin sankarien kirjokin on laajentunut myös kaupunkeihin ja pehmoeläimiin. Keskeistä saduissa on kuitenkin edelleen ihmeet sekä erityisesti hyvän ja pahan taistelua seuraava hyvän voitto. (Ylönen 2000: 21-23, 26.)

Kun lapsi on kuullut sadun, hän jää sulattelemaan sitä sisässään. Lapselle ei tarvitse selittää, mitä sadussa opetetaan, vaan hän oivaltaa sen itse, kun sadun sisältö kypsyy hänen tajunnassaan. Lapset voivat sanojen sijaan käsitellä satuja piirtämällä tai maalaamalla omia sisäisiä kuviaan niistä. Lasten kanssa voi myös tehdä sadusta näytelmän tai aikuiset voivat esittää lapsille sen. Sadut saattavat myös elää lasten leikeissä innoittajana ja elävöittäjänä. (Jantunen 2007: 33, 47.)

Lapset kokevat ja tulkitsevat satuja aina omalla tavallaan omaan kokemusmaailmaansa peilaen. Tähän vaikuttaa niin ikä kuin etninen taustakin. Se, erottaako lapsi kuvitellun todesta vaikuttaa suuresti siihen, millaisia satuja voi käsitellä. Tämä muutos ajattelussa tapahtuu yleensä 4-5 vuoden iässä. Joku hyvin jännittävä satu, joka pelottaa suuresti nelivuotiaasta voisi samalle lapselle olla vuoden päästä täysin sopiva. Osa nykypäivän saduista on ”hyvän mielen satuja”, joissa ei ole perinteisten satujen hyvää ja pahaa. Nämä voivat hauskuuttaa harmittomasti, mutta niistä lapsi ei saa hyvän voiton tuomaa tyydytystä tai rakennusaineita esimerkiksi itsetunnonalleen. Satuja voi valita myös terapeuttisesta lähtökohdasta, sillä ajatuksella, että jokin tietty satu voisi koskettaa juuri nyt tätä lasta tunnetasolla. Sadut antavat toivoa. Lisäksi sadut kasvattavat myötätuntoa. (Ylönen 2000: 50-63.)

Sadut ja leikit vaikuttavat merkittävästi pienen lapsen kielelliseen oppimiseen ja maailman-kuvan rakentumiseen (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005: 19). Lapsi hyödyntää leikissä havaintomaailmaansa eli asioita, jotka hän on nähnyt, kuullut ja kokenut itse. Lapsi tuo elementtejä leikkiinsä todellisesta maailmasta, mutta myös fiktiosta ja fantasiasta. Itselleen tärkeät asiat lapsi poimii mieleensä, ja muuttaa ne leikin maailmaan sopiviksi. Lapsi siis matkii ja jäljittelee, mutta kuitenkin kehittää myös samalla uutta. Leikissä näkyvillä asioilla on

lapselle joku merkitys. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki lapselle tärkeät asiat tulisivat esille leikin maailmassa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005: 21.)

#### 4 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteiden muotoutumiseen vaikuttivat omat intressimme, yhteistyökumppanimme toimivan päiväkotiryhmän kasvattajatiimin toiveet sekä tutkimustieto ja oletukset siitä, millainen toiminta voisi edistää toimintaan osallistuvien lasten hyvinvointia, kasvua ja kehitystä. Näiden ajatusten pohjalta tavoitteeksi muodostui kehittää ja toteuttaa koko ryhmän kanssa draaman ja leikin periaatteita yhdistävä satuseikkailu ja luoda siitä saatujen kokemusten pohjalta helppokäyttöinen, päiväkodin arkeen sopiva toimintapohja ohjatun draamaleikin toteuttamiselle. Toimintamme tavoite päiväkodissa oli roolileikin edistäminen innostamalla lapsia luovuuteen ja mielikuvituksen käyttöön sekä ryhmän yhteisöllisyyden vahvistaminen ja yhteisen kulttuurin luominen. Kasvattajat kokivat myös tärkeäksi tavoitteeksi tarjota lapsille elämyksellisen kokemuksen yhteistyömme kautta. Henkilökohtaisesti me opiskelijat pyrimme lisäämään omaa tietämystämme leikistä ja saduista sekä kasvattamaan ohjaustaitojamme. Tavoitteita laatiessamme tiedostimme, että työskenteleminen koko ryhmän kanssa yhtäaikaisesti tulee määrittämään toimintaa ja tavoitteiden saavuttamista suuresti.

Toiminnan tavoitteet	Opinnäytetyöprosessin tavoite	Henkilökohtaiset tavoitteet
Edistää lasten mielikuvitusta ja luovuutta ja innostaa heitä roolileikkeihin Yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokeminen yhteisen tarinan luomisessa ja ryhmän jäsenenä sekä kannustaminen uusien suhteiden luomiseen Elämyksellisten kokemusten tuottaminen lapsiryhmälle Yhteisen kulttuurin luominen	Toimintapohjan luominen ohjatulle draamaleikille	Saada tietämystä leikistä ja saduista Kehittää omia ohjaustaitojamme

Taulukko 1. Opinnäytetyön tavoitteet

Arviointikysymyksemme olivat:

1. Miten toiminta vaikutti leikkiin?
2. Miten toiminta vaikutti ryhmään?
3. Mitä uutta tietoa toiminta toi meille?

Ensimmäisen arviointikysymyksemme yhteydessä halusimme tietää voiko leikkipedagogiikkaa ja draamaa yhdistämällä tukea lapsen mielikuvituksen ja luovuuden käyttöä, jotka ovat olennaisia elementtejä lapsen roolileikkivaiheessa. Lisäksi halusimme innostaa lapsia roolileikkeihin. Näiden tavoitteiden toteutumista arvioimme päiväkodin kasvattajien palautteen sekä omien havaintojemme perusteella. Päiväkodin kasvattajat tuntevat lapset ja heidän perheensä ja ovat heidän kanssaan tekemisissä myös toimintatuokioiden ulkopuolella, joten heidän havaintonsa ja tietonsa tarjosivat ensiarvoista tietoa toiminnan merkityksistä. Itse havainnoimme toimintaa ja sen muutoksia suhteessa lasten mielikuvituksen ja luovuuden käyttöön. Meitä kiinnosti tämän kysymyksen kohdalla myös se, siirtyikö sadustamme joitain elementtejä, hahmoja, esineitä miljöötä, puhetyyliä tai muuta sellaista lasten omiin leikkeihin.

Toisen kysymyksen kohdalla halusimme tietää, voiko tällaisella toiminnalla vaikuttaa myönteisesti ryhmän yhteisöllisyyteen ja ryhmän leikkimiskulttuuriin. Tätä arvioimme myös kasvattajien palautteen perusteella. Ennen toimintaa kuulumme kasvattajien käsityksiä ryhmästä sosiaalisten suhteiden alkukartoituksessa (Liite 1). Kysyimme kaverisuhteista sekä lasten suhtautumisesta toisiinsa yhteisissä tilanteissa. Lopun palautekeskustelussa kysyimme samoja asioita ja vertasimme näitä vastauksia toisiinsa. Lisäksi pyysimme kasvattajilta palautetta suoraan siitä, onko jonkinlaista muutosta ryhmän yhteistoiminnassa tapahtunut. Tukena käytimme kokemuksellista sekä videoinnin perusteella tekemäämme havainnointia ryhmästä. Tavoiteltavia vaikutuksia ryhmän toiminnassa olivat se, että yhteisessä toiminnassa kaikki pääsisivät osallisiksi tarinan luomiseen sekä kokisivat oman osallistumisena tarinan luomiselle ja ryhmän toiminnalle merkityksellisenä. Toiminnan tuli myös kannustaa ja mahdollistaa lapsia luomaan uusia leikki- ja kaveruussuhteita.

Kolmas arviointikysymyksemme käsitteli pääasiassa toimintapohjan luomista mutta myös henkilökohtaisia tavoitteitamme. Tärkeää oli toimintapohjan luomisen kannalta tietää esimerkiksi se, onko tällaista toimintaa mahdollista toteuttaa koko päiväkotiryhmän kanssa ja olisiko sellainen toteutettavissa päiväkodin jokapäiväisessä arjessa ilman kohtuuttomia etukäteisvalmisteluja. Opiskelijoina emme kuitenkaan suunnittele toimintaa päiväkotiarjessa, mutta koetimme pitää tämän ajatuksen mielessä suunnitellessamme toimintaa. Kokemus roolissa ohjaamisesta antaa meille käsitystä siitä, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia tämä toimintamalli tuo. Riittävää uuden tiedon syntymistä oli mielestämme se, jos satuseikkailuprojektista saamiemme kokemusten pohjalta kannattaa lähteä työstämään toimintapohjaa.

## 5 Opinnäytetyöprosessin kuvaus

Opinnäytetyöprosessimme lähti käyntiin joulukuussa 2013. Kiinnostuimme kaikki kolme hankefossa esittelystä aiheesta, joten päätimme hakea sitä yhdessä. Saatuaamme aiheen otimme yhteyttä työelämän yhteistyöhenkilöömme, tapasimme hänet ja keskustelimme opinnäytetyön aikataulusta ja toteutuksesta. Alun perin tarkoituksemme oli tehdä opinnäytetyön toiminnallinen osuus syksyllä 2014, mutta yhteistyökumppanimme toivoi toimintaa kevään puolelle. Järjestimme opintomme niin, että pystyimme toteuttamaan toiminnallisen osion huhtikuun 2014 aikana. Kävimme tammikuussa 2014 tutustumassa lapsiryhmässä ja kyselemässä heitä kiinnostavista saduista ja hahmoista. Opinnäytetyösuunnitelman palautimme helmikuussa 2014 ja pääsimme hakemaan tutkimuslupaa (Liite 2). Opinnäytetyösuunnitelman seminaarin pidimme maaliskuussa.

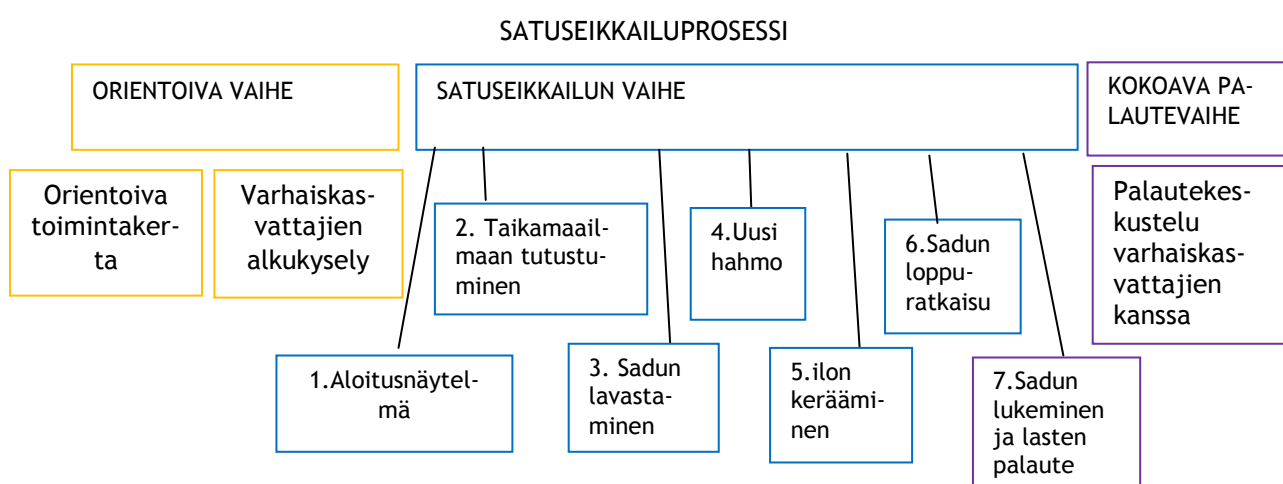
Keräsimme lasten vanhemmilta luvan lasten osallistumiselle ja kuvamateriaalin keräämiselle (liite 3) ja lisäksi kerroimme tarkemmin opinnäytetyöstämme tiedotteessa (liite 4), joka oli esillä päiväkodin seinällä. Maaliskuun lopulla teimme kyselyn päiväkodin työntekijöille lasten leikistä ja lasten välisistä suhteista. Huhtikuun aikana toteutimme opinnäytetyön toiminnallisen osion lapsiryhmässä. Suunnittelimme toimintakertojen välillä paljon, koska halusimme toiminnan olevan lapsia osallistavaa ja lasten ideoista liikkeelle lähtevää. Eri toimintakertojen jälkeen saatu palaute ryhmän kasvattajilta vaikutti myös toiminnan suunnitteluun. Toiminnallisen osuuden päätyttyä teimme kasvattajille toisen kyselyn lasten leikistä ja heidän välisistä suhteistaan (liite 5) voidaksemme verrata vastauksia ennen toiminnallista osuutta tekemäämme kyselyyn. Toukokuussa ja syksyllä kirjoitimme opinnäytetyötä ja loimme oppaan satuseikkailulle (liite 6).

Itse toiminnan ohjaamisen ohella keräsimme työskentelystä tietoa erilaisilla havainnointimenetelmillä. Niitä olivat oppimispäiväkirja, johon kirjasimme omia havaintojamme sekä työelämäohjaajamme antama palaute jokaisen toimintakerran jälkeen. Lisäksi toimintaa videokuvattiin lisähuomioita varten. Näistä kahdesta dokumentointitavasta saadut havainnot täydensivät toisiaan. Videoinneista saimme huomata joitain asioita, joita emme olleet oman henkilökohtaisen havainnointimme puitteissa huomanneet. Videot katsoimme heti toiminnallisten ohjauskertojen jälkeen, jolloin tapahtumat olivat vielä tuoreessa muistissa. Kuvaamisesta huolehtivat ryhmän varhaiskasvattajat, jotka ohjeistimme kuvaamaan toimintaa, lasten reaktioita ja omaa ohjaustamme.

Oppimispäiväkirjan suhteen olimme etukäteen määritelleet kuka kirjoittaa oppimispäiväkirjaa kunakin ohjauskertana. Tarkoituksena oli kirjata tapahtumat, silloin kun ne olivat vielä tuoreessa muistissa. Jokaisen toiminnallisen kerran jälkeen kävimme reflektiivistä keskustelua keskenämme tärkeistä havainnoista ja huomioista. Oppimispäiväkirjojen pohjalta kirjoitimme toimintakertojen kuvaukset. Havainnoinnissamme kiinnitimme huomiota siihen, kuinka lapset reagoivat toimintaan. Kiinnitimme huomiota lasten kommentteihin, ilmeisiin, liikkeisiin ja eleisiin. Tarkkailimme lasten vuorovaikutusta suhteessa muihin lapsiin ja aikuisiin. Tarkkailimme myös omaa ohjaustamme ja sen vaikutuksia lapsiin.

## 6 Satuseikkailu Taikametsässä

Opinnäytetyömme ytimenä oli eräässä vantaalaisessa päiväkodissa toteutettu satuseikkailu. Yhteistyöprosessi päiväkodin kanssa sisälsi kuitenkin varsinaisen satuseikkailun lisäksi muitakin, joten olemme jäsennelleet opinnäytetyömme käytännön osuuden kolmeen osaan: orientoiva vaihe, toiminnallinen satuseikkailun vaihe ja kokoava palautevaihe. Orientoivassa vaiheessa tutustuimme lapsiin ja aikuisiin, teimme itseämme tutuiksi heille ja kuulimme lasten ja aikuisten toiveita työskentelyä kohtaan. Tätä seurasi varsinainen satuseikkailu ja kolmantena osana työskentelyymme kuului palautteen keruu. Lapsilta palautetta kerättiin jokaisen toimintakerran yhteydessä sekä laajemmin viimeisellä kerralla. Aikuisten kanssa palautetta kerättiin toimintakertojen yhteydessä sekä satuseikkailuprosessin jälkeen pidetyssä palautekeskustelussa.



Kuvio 1. Satuseikkailuprosessin vaiheet

Seuraavassa kuvataan orientoivan vaiheen ja satuseikkailun toimintakertoja. Nämä kuvaukset sisältävät myös pohdintaa tapahtumien merkityksellisyydestä ja oivalluksia, joita toiminta meissä herätti. Lisäksi seuraavassa kuvataan pääpiirteissään varhaiskasvattajien alkukyselyn

anti. Palautekeskustelua ei sellaisenaan ole avattu opinnäytetyössä, vaan sen sisältöä on käsitelty arvioinnin, tuloksien ja pohdinnan yhteydessä.

## 6.1 Orientoiva toimintakerta

Tämän toimintakerran tarkoituksena oli tutustua lapsiin sekä kartoittaa heidän satutietämystään ja saada aineksia tulevaa toiminnallista ohjauskokonaisuuttamme varten lasten omista ajatuksista ja toiveista. Vierailumme aluksi meidät esiteltiin ryhmälle ja kerroimme lapsille opinnäytetyöstämme ja siitä, mitä sen yhteydessä tulisimme tekemään heidän kanssaan. Tämän jälkeen jatkoimme lukemalla sadun rumasta ankanpoikasesta. Lapset saivat sitten kertoa oman nimensä ja lempisatunsa. Kaikki eivät keksineet lempisatuaan tai eivät halunneet kertoa sitä, mutta Bambi, Tuhkimo, Franklin, Prinsessa Ruusunen ja Aku Ankka olivat joidenkin suosikkeja.

Alkukeskustelun jälkeen siirryimme toimimaan kuvien kanssa. Meillä oli mukana kuusi erilaista kuvaa, joissa oli erilaisia tyypillisiä satuhahmoja. Pyysimme lapsia kiertelemään katsoimassa kuvia ja istumaan sellaisen kuvan luo, joka näyttää kiinnostavimmalta. Prinsessa, prinssi ja lohikäärme - kuvan valitsivat neljä tyttöä. Kuvan, jossa on lapsia koulun pihalla leikkimässä, valitsi kaksi tyttöä ja yksi poika.

Värikkään kuvan viidakon eläimistä sekä kuvan puetusta hanhesta valitsi kummankin yksi poika. Kuvaa perinteisestä sadusta, tontuista ja kukkaiskeijukaisista ei valinnut kukaan. Fantasia-kuvan ovelan näköisestä eläimestä valitsi kolme poikaa. Kysyimme vielä kunkin kuvan kohdalle istuneilta lapsilta, miksi olivat valinneet juuri sen kuvan.

Kuvien jälkeen menimme vielä piiriin ja keskustelimme siitä, mitä hyvässä sadussa tapahtuu, mitä huonossa sadussa tapahtuu ja millaisia hahmoja hyvässä sadussa seikkailee. Lapset eivät osanneet kertoa mitä heidän mielestään hyvässä sadussa tapahtuu, mutta he kertoilivat esimerkkejä tutuista saduista. Hyvää oli ”kun se kuoli Prinsessa Ruusussa”. Lapsi siis piti hyvänä sitä, että sadun paha sai palkkansa ja kuoli. Toinen lapsi, joka piti Aku Ankasta, piti tästä hahmosta, koska ”sille Akulle käy hassusti ja se suuttuu”. Aku Ankasta pidettiin siis ilmeisesti siksi, koska se on hauska. Lisäksi hyvissä saduissa täytyi lasten mielestä olla myös raketteja ja aseita, prinssi, joka etsii linnaa sekä Angry Birdsejä. Koetimme myös tehdä käsiäänestyksen siitä, että kumpi kiinnostaisi lapsia enemmän, fantasiasadut prinsessoista ja prinseistä vai realistisemmat sadut, joissa on esimerkiksi leikkiviä lapsia. Tämä jako oli kuitenkin hieman keinotekoinen ja hajontaakaan ei syntynyt, sillä ryhmä jakautui tasan puoliksi.

Lähestyimme hyvän sadun ajatusta vielä kysymällä lapsilta huonosta sadusta. Huono satu oli lasten mielestä liian pelottava, mutta satu oli huono myös jos se ei ollut ollenkaan jännittävä. Huonona pidettiin myös sellaista satua, jossa joku on ilkeä. Lastentarhanopettajan avulla



saimme kuulla myös, että monta pientä tarinaa yhdessä ei miellytä tätä ryhmää. Lisäksi tarinat, jotka ovat liian vaikeita esimerkiksi sanastollisesti, saavat aikaan levottomuutta, koska lapset eivät ymmärrä tarinaa.

Lopetimme tuokion kiitoksiin ja muistutukseen siitä, koska näkisimme seuraavan kerran. Tämän jälkeen lapset siirtyivät leikkimään ja me pääsimme seuraamaan heitä. Havaitsimme heidän leikkivän esimerkiksi kotia Lego Friendseillä, roolileikkejä fantasiahahmoina ja eläiminä sekä leikkiä, jossa fantasiamaailma sekoittui todellisuutta jäljittelevään leikkiin, kun kesämökin rakentaminen keskeytyi jättiläisen saapumiseen.

Tämän vierailun perusteella poimimme satuumme elementtejä, jotka kiinnostivat lapsia. Tarjotaksemme kaikille jotain päätimme yhdistää tarinaamme ihmishahmoja päähenkilöinä sekä runsaasti fantasiaelementtejä. Keskustelusta tulkitsimme lasten toivovan satuihin jännitystä ja toimintaa unohtamatta, että satu ei saa mennä liian pelottavaksi. Myös erilaiset aseet ja taistelemisen nousivat selvästi toiveissa korkealle. Tyttöjen ja poikien mielenkiinnon kohteet satukuvien valinnassa olivat aika selvästi jakautuneet, joten pyrimme ottamaan tarinassa huomioon sen, että molemmille sukupuolille olisi samastumiskohteensa eli loimme tarinaamme sekä tyttö- että poikahahmon.

## 6.2 Alkukysely varhaiskasvattajille

Orientoivan vaiheen toisessa osuudessa teimme ryhmän kasvattajille lasten suhteista ja leikistä alkukartoituksen (liite 1), joka äänitettiin ja litteroitiin. Tarkoituksena oli saada lapsista tietoa, jota voisimme hyödyntää toiminnassa ja vertailla myöhemmin tuloksia loppukyselyn tuloksiin. Aluksi kysyimme mitkä asiat vaikuttavat lasten leikkisuhteisiin. Saimme tietää, että ikä ja ryhmäjaot vaikuttavat jonkin verran leikkisuhteisiin, varsinkin 4-vuotiailla tytöillä. Tytöt ja pojat eivät ryhmässä oikeastaan leiki keskenään. Ryhmässä on joitain hyvin näkyviä lapsia, jotka tulevat persoonansa kautta helposti esille sekä sellaisia lapsia, jotka lämpenevät vähän hitaammin. On myös sellaisia lapsia, joilla tavallisesti on paljon asiaa, mutta kun huomio kohdistuu heihin ja saivat olla äänessä, he vetäytyvätkin taka-alalle.

Halusimme tietää myös millaista lasten leikki oli kyseisellä hetkellä. Saimme tietää, että pojat tykkäävät leikkiä rakenteluleikkejä, jotka ovat pitkäkestoisia, mutta niissä ei välttämättä esiinny juonta. Tytöillä oli enemmän mielikuvitusleikkejä. Kasvattajat pohtivat sitä, että leikin pitkäkestoisuuteen ei aina liity juonellisuus. Tärkeämpää on sitoutuneisuus leikkiin, leikin imu, leikkirauha ja mielekäs kaveri. Myös aikuinen voi vaikuttaa leikkiin positiivisesti antamalla lapselle mahdollisuuden valita leikin ja poistamalla häiriötekijöitä.

Kysyimme lopuksi kasvattajien toiveita toimintamme suhteen. Heiltä nousi erilaisia toiveita, kuten se, että lasten leikkitaidot vahvistuisivat ja että toiminta olisi lapsille mielekästä ja itsetuntoa vahvistavaa. He toivoivat myös että toimintamme rikastuttaisi lasten mielikuvitusta ja luovuutta sekä loisi lasten välille uusia kaverisuhteita. He toivoivat myös, että lapset oppisivat hyväksymään erilaisuutta ja erilaisia tapoja leikkiä. Lisäksi toiveena oli yhteisen leikkimaailman ja leikkikokemuksen syntyminen.

*"Mä toivoisin ainaki et lapsis tapahtus muutos tämmöseen niinku itsetuntoon. Et tavallaan ne leikkitaidot vahvistuis ja sitte sillä tavalla lapset kokis tääl päiväkodissa ne leikit semmoseks mielekkääks ja itsetuntoo vahvistavaks et siin ois sellasia elementtejä mitkä siis tukis sitä mielikuvitusta ja luovuutta."*

### 6.3 Satuseikkailutyöskentelyn lähtökohdat

Kuten olemme jo edellä tuoneet esiin, toimintamme keskiössä oli satuseikkailu. Se muodostui seitsemästä toimintakerrasta, joiden aikana työskentelimme lapsiryhmän kanssa. Toimintakerrat olivat kestoltaan 35-60 minuuttia pitkiä. Näillä kerroilla lapsia tutustutettiin sadun maailmaan, heidän kanssaan seikkailtiin ja luotiin satua ja satumaailmaa, heiltä kerättiin palautetta toiminnasta ja heidän kanssaan saatettiin prosessi päätökseen. Ensimmäistä ja viimeistä kertaa lukuun ottamatta toiminta alkoi ja päättyi joka kerta samalla tavalla.

Satuseikkailutyöskentelyä varten loimme draamasopimuksen lapsille siitä, kuinka taikametsässä toimitaan. Ipana-impro- oppaassa kerrotaan kuinka luottamus ryhmän sisällä ja luottamus aikuiseen mahdollistavat draamatoiminnan onnistumisen. Tärkeää ovat myös yhteiset säännöt, jotka luovat perustan toiminnalle ja tukevat turvallisuuden tunnetta. (Malander ym. 2013: 18.) Ipana-impro- oppaassa esiteltujen improsääntöjen pohjalta päätimme luoda omat sääntömme draamasopimukseen. Sääntöjä oli viisi, yksi jokaiselle sormelle. Ne olivat seuraavanlaisia:

Peukalo - Kunnioitetaan muita

Etusormi - Autetaan kaveria

Keskisormi - Noudatetaan ohjeita

Nimetön - Taikametsässä kaikki on mahdollista

Pikkurilli - Jos haluaa puheenvuoron, tehdään korvaheilutusliike, johon muiden pitää yhtyä, ja suljetaan suu (Hiljentämissääntö)

(Malander ym. 2013: 18 pohjalta.)

Edellä mainitut säännöt kerrattiin lasten kanssa aina toimintakerran alussa. Taikametsään myös siirryttiin ja sieltä poistuttiin selkeästi taikasiirtymällä, liikkeellä, joka oli etukäteen suunniteltu eli pyörähtämällä paikallaan ympäri ja hyppäämällä. Palautetta toimintakerroista

kerättiin lapsilta aina toiminnan lopuksi, ensimmäistä toimintakertaa lukuun ottamatta. Palautteen keräämisessä hyödynnettiin fyysistä ilmaisua.

Kaikkia toimintakertoja suunniteltiin etukäteen, mutta sitä mukaa kun lapset pääsivät sisälle tarinaan ja heiltä alkoi tulla ideoita, aloimme hyödyntää näitä ideoita lopullisessa suunnittelussa. Lasten ideoilla oli suuri merkitys tarinan kulussa, joten teimme suunnittelun suurelta osin juuri ennen toimintakertoja. Lasten ideoita ei käytetty hyödyksi pelkästään suunnitteluvaiheessa, vaan suunnitelmaan jätettiin aukkoja lasten spontaaneja ideoita varten. Lisäksi pyrimme ottamaan vastaan lasten ideoita myös tilanteissa, joihin emme olleet niitä suunnitelleet.

Pyrimme luomaan ilmapiirin, jossa lapset tuntuivat olonsa turvalliseksi. Ryhmän aikuiset osallistuivat toimintaan ja he olivat apuna ja tukena tarvittaessa. Lasten kanssa toimimisessa aikuisen sensitiivisellä työotteella on merkittävä rooli, jotta hän pystyy havaitsemaan, jos jollain lapsella on ryhmässä turvaton olo. Työskentelyyn suunnittelemillamme alku- ja loppurutiineilla halusimme myös lisätä toiminnan turvallisuutta.

Toimintakerrosta kirjoitimme kuvaukset, jotka perustuivat omiin havaintoihimme, joita teimme itse toimintaa ohjatessa ja joita saimme videokuvauksen kautta. Lisäksi toimintakertojen kuvauksissa on oman ohjaajamme havaintoja toiminnasta. Kuvauksien lisäksi kirjoitimme lasten vanhemmille jokaisen toimintakerran tapahtumista tiedotteet (liite 7) ja lopussa teimme vielä kuvakollaasin (kansilehdellä) päiväkodin seinälle, jossa näkyy erilaisia hetkiä toiminnastamme.

Toimintakertamme seurasivat sadun juonirakennetta, joten pidimme seitsemää toimintakertaa sopivana määränä sille, että voisimme edetä juonellisesti, mutta myös sopivan reippaasti, jotta lasten mielenkiinto yhteistä tarinaamme kohtaan pysyisi yllä. Tuotoksena prosessista syntyi satu, (liite 8), joka viimeisellä toimintakerralla luettiin lapsille. Seuraavissa kappaleissa kuvaamme satuseikkailun toimintakertojamme.

#### 6.4 Ensimmäinen ohjauskerta - Näytelmän kautta sadun maailmaan

Ensimmäisellä toimintakerralla tarkoituksena oli esitellä lapsille sadun lähtökohdat ja innostaa heidät lähtemään mukaan satuseikkailuun. Aloituspäytelmässä (liite 9) toimme esiin sadun alkutilanteen ja esittelimme sadun päähahmot Aniksen (Heidi) ja Liljan (Kirsi-Hannele). Esiityksessä lapsille kerrottiin, kuinka Ilkeä Noita on imenyt Taikametsästä elinvoiman ja kuinka metsän asukas Anis tarvitsee apua Noidan voittamiseksi. Toinen päähenkilö Lilja joutui kuin vahingossa Aniksen apulaiseksi, mutta Lilja kysyi lapsilta heidän halukkuuttaan lähteä mukaan seikkailuun. Tähän asti lapset olivat saaneet olla vain yleisöä, mutta tässä kohtaa Anis, iso- ja

vihreäkorvaisena metsän asukkina, kävi tutkimassa joidenkin lasten omituisia korvia ja varpaita ja otti heidät näin mukaan tarinaan. Lapsia tämä selvästi jännitti, mutta se oli myös hauskaa. Lapset suostuivat heti ja innokkaasti lähtemään mukaan voittamaan Noitaa. Osa lapsista sanoi lähtevänsä mukaan jo ennen kuin Lilja ehti esittää kysymyksen loppuun. Esityksen lopussa Anis jätti lapsille kolme taikaesineitä, jotka toimivat mallina lasten omille taikaesineille, jotka he askartelisivat. Taikaesineitä esiteltäessä lapset muutama lapsi kommentoi niitä sanomalla ”Vau”.

Ennen kuin taikaesineitä alettiin askarrella, Emmi ohjasi lapset miettimään mitä esineet ovat ja millaiset voimat niillä on. Ensimmäinen esine oli lasten mielestä kaukoputki ja sen taikavoima oli kyky nähdä Noita. Tästä taikavoimasta lapset äänestivät ryhmänä viitaten. Toinen taikaesine oli koru. Kyseisestä taikaesineestä lapsilla oli paljon mielipiteitä ja moni heistä ehdotti erilaisia voimia. Korun voimalla voisi esimerkiksi ampua jättiläisiä ”tsiu, tsiu, tsiu!”. Ohjaajan päätöksellä päädyttiin siihen ratkaisuun, että korun helmillä oli erilaisia lasten ehdottamia voimia, kuten jäädytysvoima, jättihernevoima ja auringon tulivoima. Viimeisen esineen kohdalla yksi ryhmän lapsista nimesi esineen kruunuksi. Kruunullekin ehdotettiin erilaisia voimia. Lapset ehdottivat, että kruunun voima voisi olla maa ja tuli, että sillä voi tehdä maata ja tulta. Tai että sillä voisi tehdä Noidalle jekun: ”Laitetaan se Noidan päähän ja sit se tulee hölmöksi”. Lopulta päädyttiin siihen, että kruunulla pystyi lentämään. Osa lapsista oli heti ohjaajien kanssa samaa mieltä, että taikaesineillä on paljon taikavoimia, toiset vastustelivat, että ei niillä ole mitään voimia.

Seuraavaksi ryhmä jaettiin kolmeen osaan. Lapset saivat päättää minkä taikaesineen he halusivat askarrella. Heidi ohjasi kaukoputken askartelua, Kirsi-Hannele kruunun askartelua ja Emmi korun askartelua. Heidin ryhmässä lapset olivat hyvin innokkaita tekijöitä ja kävivät materiaaleihin heti käsiksi. Tässä ryhmässä keskusteltiin siitä, kuka on Noita. Esimerkiksi eräs lapsi katsoi kaukoputken läpi ja sanoi kaukoputkesta näkyvää lasta Noidaksi. Tämä lapsi kielsi olevansa Noita ja sitten kaukoputkea käyttänyt lapsi sanoi, että kaikki aikuiset ovat noitia. Lapsiryhmä nautti tekemisestä ja koska he olivat nopeita, he pääsivät kokeilemaan kaukoputkia ja leikkimään niillä yhdessä Heidin ja työelämäohjaajan kanssa päiväkodin tiloissa. Kirsi-Hannelen pienryhmässä kaikki olivat hyvin omatoimisia, innostuneita ja rauhallisia. Rauhallisuus johtui osaltaan siitä, että tämä ryhmä oli pienin, ensin kolmen ja sitten neljän hengen ryhmä. Päiväkotiin kesken toiminnan saapunut lapsi sijoitettiin tähän ryhmään. Emmi ryhmässä lapset olivat innostuneita tekemisestä ja pääsivät vauhtiin, kun ymmärsivät kuinka materiaaleja käytetään. Ryhmät saivat valmiiksi askartelunsa hyvin eri aikoihin, joten pidimme lopetuksen silloin, kun suurimman osan työt olivat valmiita.

Lopetuksessa Kirsi-Hannelen johdolla esiteltiin ja ihasteltiin lasten tekemiä askarteluja ryhmittäin. Jokainen askarteluryhmä nousi yhdessä paikoillaan seisomaan ja nosti taikaesineensä

näkyville. Ohjaaja kävi jokaisen nimeltä läpi ja kehui hienoa taikaesineitä. Lisäksi Kirsi-Hannele kertoi lapsille, että teemme tässä satuseikkailussa koulutehtäväämme ja kuvaamme siksi yhteistä toimintaa, että muistaisimme tapahtumat. Hän muistutti, että yhteisiä seikkailukertoja tulee olemaan useampia ja että milloin seuraava kerta on. Lopuksi lasten taikaesineet kerättiin talteen seuraavaa toimintakertaa varten ja tämän jälkeen lapset siirtyivät ulkoiluun. Lopetuksen aikana yksi lapsista sanoi, että eihän Noitaa oikeasti ole edes olemassa. Tähän Kirsi-Hannele vastasi että, ” Eihän Noita oookkaan oikeesti olemassa, vaan tää on meidän yhteinen leikki, mutta kyllä me aika tosissamme leikitään tätä meidän yhteistä leikkiä, eikö niin.”

Valmistelut ensimmäistä toimintakertaa varten sujuivat hyvin eikä mitään jäänyt puuttumaan. Olimme käyneet päiväkodin varhaiskasvatustajien kanssa etukäteen keskustelun jokaisen rooleista, joten kaikki tiesivät oman vastualueensa. Myös itse toiminta eteni sujuvasti. Lapset seurasivat keskittyneinä esitystä ja askartelivat innokkaasti. Naurukohtauksista ja hymyistä päätellen suuri osa lapsista nautti toiminnasta ainakin jossakin kohtaa. Askartelua ohjeistassamme kuitenkin koimme, että ryhmälle olisi voinut neuvoa taikaesineiden tekeminen ennen kuin ottaa materiaalit esille, jotta he olisivat paremmin malttaneet kuunnella ohjeet.

Kyselemällä lapsilta taikaesineiden voimista saimme heti tuettua heidän osallisuuttaan toimintaan. Tarkoitus oli, että taikaesineet olisivat mukana koko satuseikkailun ajan ja pyrimme hyödyntämään lasten ideoita niiden taikavoimista omassa toiminnassamme. Lisäksi toivomuksenamme oli, että taikaesineet voisivat myös inspiroida lapsia leikkimään.

Pyysimme päivän päätteeksi suullista palautetta työelämäohjaajaltamme. Hän oli erityisesti pitänyt esityksestä. Samaa sanoi myös toinen paikalla olleista työntekijöistä. Työelämäohjaajamme piti myös siitä, että annoimme lasten keksiä itse roolimerkeille (taikaesineille) tarkoituksia ja taikavoimia.

Kehitysehdotukseksi työelämäohjaaja sanoi, että olisi hyvä että tulevaisuudessa pitäisimme sadun hahmot mahdollisimman todellisina lapsille, niin että lapset innostuisivat vielä enemmän sadun maailmasta. Emme siis jatkossa paljastaisi lapsille, että roolihahmot eivät ole ”todellisia”, vaikka lapset siihen provosoisivatkin. Koimme tämän hyväksi neuvoksi jatkoa varten. Itse ajattelempa, että keskustelu lasten kanssa siitä, onko satuleikki totta, oli tärkeä, koska aloite tähän tuli lapsilta. Toimintamme luonteeseen kuuluu avoimuus, joten siihen kuuluu myös keskustelu siitä, mitä leikki todellisuudessa on. Emme usko, että on tarkoituksellista saada lapsia kuvittelemaan, että satumme on yhtä todellista kuin muu arkitodellisuus, vaikka suhtaudummekin satuleikkiin tosissamme ja arvostavasti sekä koemme leikissä ja satumaailmassa merkityksellisiä asioita. Tämä asia oli kyseiselle lapselle selvästi tärkeä, sillä hänellä oli vaikeuksia heittäytyä satumaailmaan, joten pidimme hyvänä asiana avoimesti osoittaa,

että ymmärrämme toiminnan olevan leikkiä eli arvostamme hänen hyvää huomiotaan, mutta pidämme tätä leikkiä silti tärkeänä eli pyrimme omalla esimerkillämme innostamaan hänetkin mukaan tähän tärkeään toimintaan.

#### 6.5 Toinen ohjauskerta - Kartan kautta Taikametsä tutuksi



Kuva 1. Taikametsän kartta

Toisella ohjauskerralla siirryimme ensimmäistä kertaa varsinaisesti Taikametsään, satumme maailmaan, seikkailemaan. Tällä kerralla otimme myös mukaan aloitusjonon, jossa käytiin läpi säännöt toiminnalle, otettiin omat taikaesineet esille sekä tehtiin taikasiirtymä hyppäämällä ja pyörähtämällä, minkä avulla päästiin satumaailmaan. Emmi ohjasi tämän aloituksen. Anis ja Lilja olivatkin Taikametsässä jo leikkimässä ja kävimme piiriin. Piirissä muistelimme sitä, mitä viimeksi oli tapahtunut ja sitten lapsilta kyseltiin, millaista Taikametsässä on, ja miltä sen maisemat näyttävät.

Tutustuminen Taikametsään jatkui tämän jälkeen toiminnallisemmin. Olimme päättäneet etukäteen antaa jokaiselle taikaesineelle jonkin oman tilanteen, jossa tämä ryhmä saisi olla esillä ja ensimmäisenä vuorossa olivat kruunut. Ehdotimme lapsille, että lähtisimme katsomaan Taikametsää ylhäältä käsin taikakruunujen kanssa niin, että kruunulapset saisivat lennättää muita lapsia taivaalla eli kävellä heidän kanssaan käsi kädessä muiden ympärillä. Kruunulapsia oli paikalla kolme ja he ujostelivat ehkä aluksi vähän huomiota. He uskalsivat silti lähteä rohkeasti tekemään pyydettyä tehtävää ja aikuisen ohjauksessa he ottivatkin reilusti kaikki lapset mukaan. Pohdimme kuitenkin, että painostimmeko kruunupäisiä lapsia lii-

kaa mennä lentämään? He kuitenkin näyttivät nauttivan saadessaan käyttää taikaesineensä voimaa ja olla ”pääosassa” siinä hetkessä. Lapset hymyilivät leveästi ja selvästi nauttivat lentämisestä. Lennätettävistä sellainen lapsi, jolla on ollut vaikeuksia eläytyä ja on muun muassa epäillyt Noidan olemassaoloa, katseli lennellessään kaukoputkellaan ympärilleen keskittyneen näköisenä. Vain yksi lapsi ei halunnut lentämään.

Ennen karttaan piirtämistä kävimme läpi mitä lapset olivat yläilmoissa nähneet. Äänekkäimmät lapset pääsivät tässä kohdassa ääneen hiljaisten jäädessä enemmän sivusta katsojiksi. Esiin tuli paljon kasveja, ja me johdattelimme heidät kertomaan olivatko he nähneet eläimiä tai Tuihtu-kansan asukkaita tai koteja, Noidan piilopaikkoja tai muuta.

Tämän jälkeen lapset pääsivät piirtämään näkemästään yhteistä isoa karttaa, kooltaan n. 1m x 1,5m. Siihen piirrettiin paljon erilaisia asioita yleisesti ottaen innokkaalla mielellä. Piirtämisen ohjeistuksessa lapsille näytettiin, että kartan läpi menee tie, jonka oli tarkoitus hieman luoda ryhtiä piirroksen ja piirrettäessä lapsia kehoitettiin huomioimaan, että keskelle tietä ei voi esimerkiksi piirtää taloa, vaan siihen voi piirtää esimerkiksi jonkun hahmon. Piirrettäessäkin lapsia ohjeistettiin kyselemällä hieman heidän tekemisistään ja ohjattiin lapsia huomioimaan toistensa työskentely, jotta karttaan ei tulisi esimerkiksi neljää aurinkoa. Osa lapsista keksi omintakeisia piirroskohteita, kuten vaatekasan tai norsun, toiset ottivat ideoita ryhmästä ja tekivät vieruskaverin kanssa saman asian. Kun kartta oli valmis, kysyimme jokaiselta yhden asian, jonka he olivat piirtäneet ja tämä kirjoitettiin piirroksen viereen. Tässä kohdassa kaikki tuli huomioitua ja kaikki kertoivat, mitä olivat piirtäneet. Lapset jaksoivat hyvin keskittyä ja kuunnella toisiaan, kun jokainen sai esitellä lyhyesti van yhden tuotoksensa ja keskustelu pidettiin lyhyenä.

Tämän jälkeen lähdimme tutustumaan kartan maisemiin ryhmän tiloissa kolmessa jonossa käsisistä kiinni pitäen. Aloitimme pehmeältä sammaleelta, kuljimme kartasta löytyvässä limassa, yksi lapsi sanoi että tuolla on vaatekasa, joka myös löytyy kartasta ja menimme sinne pomp-pimaan. Kahlasimme vedessä ja kävimme lumisilla vuorilla, jotka olivat juuri jääneet kartan ulkopuolelle. Lapset eläytyivät yleisesti todella hyvin ja heiltä tuli paljon ideoita, kuten että nyt jäädään lumihankeen kiinni, joten otetaan lumikengät jalkaan ja mennään pulkalla tai nähdään järven hai ja niin edelleen. Tämän harjoituksen koimme onnistuneen hyvin ja yllätyimme lasten eläytymiskyvystä. Emme pystyneet kuitenkaan tarkkailemaan jokaista lasta, eikä koko kävelyä valitettavasti videokuvattu, joten emme pystyneet jälkepäin varmistamaan, näyttivätkö kaikki viihtyvän.

Kokoonnuimme piiriin ja kerroimme, että otamme parit ja teemme vielä nukkumiskolot Tuihtu-kansan tapaan. Jaoimme muistipelikortit lapsille parien muodostamiseksi. Niistä, joilla oli sama kuva, tuli pari. Koska lapsia oli pariton määrä, alussa sanottiin että ilman paria jäänyt

saa valita minkä parin kanssa menee tekemään koloa. Se lapsi, joka jäi ilman palaa, näytti kuitenkin harmistuneelta, ettei saanut palaa ja kysyikin eikö hän saa. Parinmuodostus idea oli nopeasti keksitty juuri ennen ohjausta ja jälkeinpäin mietittynä asian olisi voinut hoitaa niin, että kaikki saavat palat, mutta se joka saa palan, jolla ei ole vastapalaa, saisi valita mihin pariin menee kolmanneksi. Asia näytti kuitenkin unohtuneen nopeasti ja kyseinen lapsi lähti tekemään koloa valitsemansa ryhmän kanssa.

Lapset saivat mennä kahteen vierekkäiseen huoneeseen rakentamaan majojaan, jolloin ohjeistus oli vaikeaa. Toisella puolella lapset olivat melko rauhallisesti, mutta toisella puolella oli paljon hälinää. Majojen rakentamisen jälkeen ohjaajien oli tarkoitus soittaa soittimilla yön ääniä ja lasten oli tarkoitus nukkua majoissa, mutta tämä osuus jäi hyvin lyhyeksi, sillä lapset alkoivat olla jo levottomia ja ryhmän kasvattajiltakin tuli toivetta, että tämän kerran voisi jo saattaa päätökseen. Lapset korjasivat omat majatarvikkeensa pois ja siirtyivät yhteiseen piiriin. Piirissä lapsilta kerättiin palautetta kehollisesti eli jos oli ollut todella kivaa, venytti itsensä pitkäksi, ja jos ei ollut viihtynyt ollenkaan, meni alas pieneksi mytyksi tai jäi johonkin tälle välille. Teimme tämän kaikki yhtä aikaa. Suurin osa lapsista venytti itsensä pitkäksi, muutamat menivät kyykkyy. Tämän jälkeen poistuimme satumaailmasta taikasiirtymän avulla.

Koimme pikkurillin sormisäännön, korvaheilutuksen, pääosin hyvänä välineenä huomion saamiseen, sillä lapset hiljenivät yleensä nopeasti korvaheilutuksen teossa. Korvaheilutuksen käyttötarkoituksen olisi kuitenkin voinut selventää lapsille paremmin alussa, sillä tuokion alussa eräs lapsi koetti heilutella korvia saadakseen puheenvuoron ja me emme oikein ymmärtäneet lähteä siihen mukaan heti, koska olimme ajatelleet korvaheilutuksen hiljentämiskeinoksi. Lapsi sai kuitenkin puheenvuoron. Hän toisti sen heti uudelleen ja sanoi sitten ettei hänellä ollut asiaa. Anis sanoi, että täytyy olla asiaa jos pyytää puheenvuoron. Sen jälkeen korvien heilutus oli vain meidän ohjaajien käytössä hiljentämisen välineenä. Piirissä yksi lapsi koski Aniksen korvia ja sanoi että ne ovat hassut. Emmi muistutti lapsille ensimmäisestä säännöstä (kunnioitetaan toisia) ja sanoi että ei tunnu kivalta että toisen ulkonäköä haukutaan. Sen jälkeen korviin ei enää kiinnitetty huomiota.

Työelämäohjaajamme antoi tuokiosta yleisesti hyvää palautetta. Hän piti harjoituksista, mutta pohdimme, että niitä oli liikaa yhdelle kerralle. Harjoitukset olisi voinut tehdä rauhallisemmin jos niiden määrää olisi vähän karsittu. Ohjaaja oli sitä mieltä, että toiminnoissa oli paljon leikin elementtejä, kuten majan rakennus ja lentäminen, ja toivoikin niitä lisää. Hän toivoi varsinkin sellaisia toimintoja, joista lapset saisivat ammennettua leikkiä, ja että taikaesineitä käytettäisiin, jotta lapset osaisivat leikkiä niillä oma-aloitteisesti. Hän oli sitä mieltä, että kaukoputkia voisi antaa käyttää torvina luvallisesti jossain vaiheessa, jotta sitä ei kielletäisi koko ajan. Päätimme lisätä kaukoputkiin nauhat, jotta ne voi ripustaa kaulaan, koska ne



olivat muutenkin vaikeita kantaa mukana toiminnan aikana. Ohjaajamme mainitsi myös, että äänekkäimmät lapset pääsivät taas paljon esille, mutta lisäsi, että isossa ryhmässä on vaikea huomioda kaikkia yhtä paljon.

Palautteen keräämisessä oli parantamisen varaa siinä, kun lapsia pyydettiin näyttämään oliko ollut kivaa. Tuolloin Anis oli myös näyttänyt miten kivaa oli ollut (kaikista kivoin) ja lapset saattoivat matkia häntä. Muutama lapsista meni kaikista tylsimpään asentoon, mutta ohjaajamme arveli jälkepäin tämän liittyvän pikemminkin lasten itsetuntoon ja huomionhakuisuuteen kuin siihen, etteivät he olisi ollenkaan viihtyneet. Jotkut lapset olivat surullisia, kun sanoimme lähtevämme pois Taikametsästä. Lapset osallistuivat pääosin todella hyvin ja vaikuttivat nauttivan toiminnasta. Ryhmä pysyi hyvin kasassa, kasvattajien avustuksella.

## 6.6 Kolmas ohjauskerta - Taikametsän lavastaminen

Kolmannella kerralla teemanamme oli satumaaailmamiljöön askarteleminen. Lapsia oli 19, enemmän kuin edeltävillä kerroilla, mikä vaikutti toimintaamme. Se, että lapsia oli muutamia aiempaa enemmän, tuntui selvästi mahdollisuudessa kohdata jokainen yksilönä. Alun perin olimme suunnitelleet tälle kerralle vain askartelun, jossa ryhmä jaettaisiin pienempiin yksiköihin, jotka piirtäisivät tai maalaisivat Taikametsämaailmaa edellisen kerran karttatyöskentelyn pohjalta pääasiallisena toimintatilanamme toimivan lepotilan seinille. Edellisen kerran jälkeen saimme kuitenkin palautetta siitä, että lapsia olisi hyvä opastaa taikaesineiden monipuoliseen käyttöön. Lisäksi koimme itse, että haluamme tähänkin kertaan mukaan draamallisia elementtejä, jotta tämä kerta ei jäisi erilliseksi askartelukerraksi. Alun perin olimme ajatelleet, että tämä toimintakerta toteutetaan menemättä Taikametsään, mutta draamallisen elementin tultua mukaan päätimme toteuttaa tämänkin Taikametsässä, jotta saamme mukaan myös aloituksen sääntöjen kertaamisineen sekä taikasiirtymineen. Draamallisena elementtinä kehitimme alkuun tulipalon, joka lasten piti taikaesineillään sammuttaa.

Aloitimme toimintatuokion lepotilan oven edestä, jonosta, jossa Emmi kertasi sormisäännöt. Taikasiirtymän jälkeen lapset siirtyivät lepotilan puolelle, jossa heitä oli vastassa Anis, joka ihmetteli savua ja ohjasi lasten huomion tilan perälle. Huoneen perällä Kirsi-Hannele heilutti edessään punaista lakanaa edustamassa tulipaloa. Lapset kerättiin lähemmäs tulipaloa ja heiltä kysyttiin ideoita tulipalon sammuttamiseksi taikaesineiden avulla. Emmi johdatteli lapsia miettimään, mitä esimerkiksi korun hopeisella jäävoimahelmellä voisi tehdä tulipalon sammuttamiseksi ja lapset päätyvätkin jäädyttämään tulipaloa, joka hieman pieneni. Seuraavaksi vuoron saivat kaukoputket, jotka innoissaan tulivat puhaltamaan putkista jääpalloamuksia tuleen. Lopuksi Emmi koetti kannustaa hieman arempia lapsia, joiden voimana oli kruunu, keksimään miten tällä taikaesineellä voisi osallistua sammutustöihin. Osa jo sammutustöissä olleista lapsista koetti kurkkia sivusta lakanan taakse, mutta heidät ohjattiin sieltä

pois sanallisesti ja asettumalla fyysisesti rajaksi siihen, mitä lähemmäs tulta ei saanut mennä. Kruunuilla oli vaikeuksia keksiä sammutusvoimaa, joten Emmi ehdotti, jos niiden avulla lentämisestä syntyisi tuulta, joka sammuttaisi tulen, minkä lapset hyväksyivät ja ryhtyivät toimeen. Tuulen avulla tuli sammuikin kokonaan.

Seuraavaksi soitimme puhelimesta, jonka sijoitimme hyllylle, äänittämäämme Noidan naurua ja puhetta liittyen tulipaloon. Äänitys kuului huonosti, sillä se toistettiin puhelimen omista kaiuttimista, mutta se silti kiinnosti selvästi lapsia, jotka kuuntelivat tarkasti ääntä. Noidan läsnäololla pyrimme tuomaan lisää jännitystä tuokioon. Istuuduimme sitten kartan eteen ja palauttelimme mieliin edellisen kerran karttatyöskentelyä. Kysyimme, näyttääkö huoneessa lasten mielestä vielä tarpeeksi Taikametsältä ja kerroimme lapsille, että seuraavaksi piirtaisimme maisemaa tilan seinille asetelluille papereille, Taikametsän hahmoja eli asukkaita, viereisessä tilassa oleville papereille sekä Taikametsän taivaalta löytyviä asioita myös viereisestä tilasta löytyville papereille. Tämän jälkeen keskusteltiin, mitä maisema tarkoittaa sekä keitä Taikametsän asukkaat ovat ja mitä taivaalta voi löytyä.

Jaoimme lapset heidän kiinnostuksensa mukaan kolmeen ryhmään, yksi ryhmä kullekin meistä. Itse piirtäminen sujui hyvin ja lapset olivat innokkaita. Osa toteutti ajatusta siitä, millaisia asioita, esimerkiksi puita vai Tuihtu-kansaa, juuri hänen ryhmässään piti piirtää. He tekivät myös isoja piirustuksia, jotka tulisivat näkymään kunnolla seinältä, ja osa piirsi hieman aiheesta ohi. Tämä ei tietenkään haitannut, sillä tuotokset olivat lasten näköisiä ja mielenkiintoisia ja ne toivat uusia elementtejä satuleikkiimme. Kun valtaosa piirustuksista oli valmistunut, kävimme vielä yhteisesti kierroksen niin, että jokainen sai sanoa halutessaan piirustuksestaan muutaman sanan. Harvat lapsista halusivat sanoa mitään koko ryhmän edessä, mutta kaikkien piirustukset katsottiin yhdessä läpi ja pienryhmän mukana ollut ohjaaja saattoi sanoa piirustuksesta jotain, jos siitä oli lapsen kanssa keskusteltu tekovaiheessa. Lapset vaikuttivat pitävän siitä, että aikuinen sanoi muutaman sanan siitä, mitä piirustuksessa on, jos eivät olleet itse uskaltaneet sanoa. Uusia Taikametsän asioita, joita lapsilta piirustuksista nousivat, olivat kukat, sotkeva ja pahalle haiseva muste, lasermiekat, Noidan vankila, lepakkojen kauko-ohjaaminen, piikkipensaat, jättipisararat sekä kaikenlaiset jättiasiat.



Kuva 2. Tuihtu-kansan asukkaita

Tämän jälkeen siirryimme piiriin, jossa tällä kertaa jokainen lapsi sai vuorollaan kehollisesti näyttää mitä oli pitänyt tästä toimintakerrasta. Puolet lapsista näytti pitäneensä kerrasta kovasti ja hieman alle puolet näytti toiminnan olleen tylsää tai muuten negatiivista. Muutama lapsista ei näyttänyt mitään liikettä ja muutama näytti, ettei toiminta ollut ollut erityisesti kumpaakaan. Negatiivisen palautteen antaneilla lapsilla oli monilla kuitenkin leveä virne naamalla ja he olivat näyttäneet toiminnassa siltä, että he olivat viihtyneet. Kasvattajat keskustelivat keskenään, että tämä täytyy ottaa lasten kanssa puheeksi, sillä osalla lapsista on tapana toimia negatiivisen kautta monesti muulloinkin.

Tällä toimintakerralla lapset, joita oli aiemmin kielletty puhaltamasta houkuttelevaan kaukoputkeen, pääsivät puhaltamaan putkeensa sallitusti, mikä oli niin meistä kuin ryhmän kasvatustajankin mielestä hyvä asia. Koimme kuitenkin että, tulipalon sammutusleikissä kielsimme ja rajoitimme liikaa lasten sammutusintoa koettaessamme tarjota eturivin paikan jokaiselle taikaesineryhmälle. Lapsilla oli selvästi leikki aktiivisesti menossa, joten olisimme voineet antaa edellisten jatkaa aktiivisesti sammutustöitä tuodessamme viimeisenkin taikaesineryhmän sammutustöihin.

Kasvattajat olivat puhuneet meille etukäteen joidenkin lasten taipumuksesta sulkeutua tällaisessa yhteisessä toiminnassa. Tällä kerralla huomasimme sen erityisesti vasta ensimmäistä kertaa. Koimme, että nämä lapset pysyivät kuitenkin hyvin mukana, vaikka vain seuraamassa. Pidimme kuitenkin hyvänä sitä, että ryhmän omat kasvattajat olivat mukana, jotta lapset, joille toiminta oli vaikeinta, saivat henkilökohtaista tukea tutulta kasvattajalta joissain hetkissä. Koimme näin ryhmää tuntemattomina ohjaajina askartelu- ja piirtämistilanteet hyvinä hetkinä tutustua lapsiin ja jutella heidän kanssaan muutaman sanan henkilökohtaisesti, mihin ei muussa yhteisessä toiminnassa ole ollut samalla tavalla mahdollisuutta.

Omassa toiminnassamme mietimme sitä, että palautteen kysyminen jokaiselta erikseen ei tässä ryhmässä sopinut kaikille ainakaan tässä vaiheessa, joten päätimme hieman muuttaa palautteenkysymismenetelmäämme. Ne lapset, jotka eivät antaneet minkäänlaista palautetta, joutuivat olemaan muiden katseiden kohteena ehkä liian pitkään. Ohjaaja olisi voinut siirtä nopeammin seuraavaan lapseen kun palautetta ei tullut.

Tämän toimintakerran lopetus oli hieman levoton ja osa lapsista alkoi jo väsyä paikallaan olemiseen ja vuoronsa odotteluun, sillä piirustusten katsominen ja palautteen antaminen olivat peräkkäiset toiminnot. Yksi lapsista jäi sivuun palauteringistä, koska ei enää jaksanut osallistua siihen rauhallisesti. Positiivista muutosta edelliseen kertaan oli se, että kaulanauhojen laittaminen kaukoputki-taikaesineisiin rauhoitti niitä lapsia, joiden esineinä ne olivat. On luonnollista, että ylimääräinen esine kädessä aiheuttaa halua leikkiä sillä jatkuvasti. Jos se roikkuu kaulassa, siitä on vähän vähemmän häiriötä, vaikka taikaesineillä leikittiinkin yhä. Tällä kerralla niiden kanssa leikkimistä tarvitsi kuitenkin rajoittaa paljon aikaisempaa vähemmän.

Tämän toimintakerran jälkeen me ohjaajat päätimme jakaa kokemuksiamme jokaisesta lapsesta erikseen nyt nähtyämme heitä muutamilla toimintakerroilla. Keskustelimme siitä, miten yksittäiset lapset ovat mielestämme toimineet ja mihin asioihin meidän pitäisi seuraavilla kerroilla kiinnittää huomiota. Keskityimme erityisesti siihen, keiden ääntä pitäisi meidän toiminnallamme saada aktiivisemmin kuuluviin ja miten. Suuressa ryhmässä on helppo jäädä äänekäämpien varjoon, joten koetimme varmistaa, ettei näin pääsisi käymään.

## 6.7 Neljäs ohjauskerta -Uuden hahmon tapaaminen

Tälle kerralle toimintamme keskiöön suunnittelimme uuden hahmon tapaamisen, jolta saimme apua varsinaiseen tehtäväämme. Emme olleet etukäteen päättäneet mikä tämä hahmo tulisi olemaan, sillä halusimme idean lapsilta. Meillä oli jonkin verran erilaista puvustusvälineistöä, jolla pystyi luomaan erityyppisiä hahmoja lyhyellä varoitusajalla. Apuhahmon luona toteutettaisiin tehtävä, jonka käytännön toteutus oli tarkkaan mietitty, mutta se millainen tarina tämän toiminnan selitykseksi syntyi, riippui siitä, millaisen hahmon lapset antoivat. Liikunnallista puolta edustaisi vaarojen täyttämä matka avuliaan hahmon luo. Olimme valmisteelleet tähän erilaisia esteitä, mutta myös tässä jätimme lasten päätettäväksi mitä ne tarinan kannalta edustaisivat.

Toimintakerta alkoi sillä, että Emmi kertasi säännöt ja teki lasten kanssa siirtymän Taikametsään. Lasten tullessa huoneeseen Lilja ja Anis olivat syömässä jättibanaanimuhennotta ja he pyysivät lapset istumaan jättikartan eteen. Lilja kysyi olivatko lapset käyneet Taikametsässä sillä välin kun olimme poissa. He eivät ilmeisesti olleet käyneet. Lilja sanoi, että olisi jo kor-

kea aika lähteä etsimään Noitaa. Lapset vaikuttivat innokkailta. Kerroimme, että Noitaa ei voi kukistaa noin vain, vaan meidän on saatava tietää hänen heikkoutensa. Lilja ja Anis sanoivat, että olivat kuulleet jonkun tietävän Noidasta, mutta eivät tiedä kuka hän on. Kysyimme lapsilta, kuka se voisi olla ja Anis osoitti karttaa, että voisiko se olla joku sieltä. Lapset ehdottivat hyvin konkreettisia asioita, joita näkivät ympärillään, kuten risukasaa, Anista ja rekvisiitaksi tuomaamme jättibanaanipehmolelua. Tartuimme jättibanaaniehdotukseen ja Lilja kysyi, tarkoittiko lapsi Jättibanaanin viljelijää. Moni lapsista innostui tästä ajatuksesta, joten Lilja ehdotti Anikselle, että hän johdattaisi meidät viljelijän luokse. Emmi lähti pukeutumaan Jättibanaaninviljelijäksi.

Lilja sanoi, että matka ei ole helppo. Lähdettiin kuitenkin matkaan. Lapsia oli tällä kertaa 15. Kuljimme jonossa niin, että Anis oli ensimmäinen, Lilja viimeinen ja lapset ja ryhmän aikuiset olivat jonon keskellä. Kuljimme aluksi aidan vieressä matalana, etteivät ”nuo” näkisi meitä. Kukaan lapsi ei tarttunut kommenttiin ja kysynyt keitä nuo ovat. Kaikki kulkivat itse tai aikuisten ohjaamina matalana aidan viertä. Anis pysäytti jonon ja sanoi, että edessämme on jotain (kasa patjoja) ja kysyi muutamalta, ei niin äänekkäältä lapselta, mikä se voisi olla. Heiltä ei tullut ehdotusta, joten kysyimme koko ryhmältä. Jonon etummainen lapsi viittasi ja sanoi että se on puukasa. Ehdotus otettiin vastaan ja Anis kertoi, että siitä on kuljettava kierien, mutta on varottava kasan keskellä olevaa palikkaa, johon ei voi koskea. Yksi lapsista kysyi miksi ei saa koskea ja Anis kertoi sen olevan vaarallinen. Tämä vastaus ei kuitenkaan tyydyttänyt, vaan lapsi kysyi, miksi se on vaarallinen. Anis kertoi, että palassa on pihkaa ja siihen jää kiinni jos siihen koskee. Tässäkin kohdassa olisi voinut osallistaa lapsia enemmän ja kysyä heiltä ideoita. Radassa piti myös kävellä puita edustavien pehmopalikoiden päältä ja hyppiä niiden yli. Lapset menivät kaikki radan läpi ja vaikuttivat keskittyneiltä.

Jatkoimme matkaa toiseen tilaan, jossa pysähdyimme, kun eteemme tuli luola (pöytä). Lilja kysyi, asuuko luolassa ketään. Lapset katsoivat luolaan ja sanoivat, etteivät näe ketään. Anis ja Lilja sanoivat, että luola saattaa olla Noidan yksi piilopaikoista. Meidän oli siis mentävä luolasta varovasti ja hiljaa läpi. Lapset kommentoivat omaa paikkaansa jonossa ja sitä etuili-ko joku, mutta myös sitä missä he näkivät Noitaa. Luolan jälkeen Anis sanoi, että hänellä on hyvä mieli ja ehdotti, että aletaan hypellä. Suurin osa lapsista riemastui myös hyppelemään. Lilja sanoi, että tämä on kukkaketo. Hyppelimme vähän aikaa, kunnes tulimme pitkien penkkien luo. Anis kysyi mikä tämä on. Joku sanoi sen olevan pöllö. Toinen lapsista sanoi sen olevan labyrintti. Otimme jälkimmäisen idean vastaan ja Anis lisäsi, että labyrintissä voi olla käärmeitä, joita täytyy varoa. Joku sanoi, ettei hänen tarvitse varoa käärmeitä, koska hän jäädytti ne. Kuljimme penkkejä pitkin labyrintin läpi. Moni lapsista siirsi kuin käärme koko labyrintin ajan. Kun kaikki olivat päässeet labyrintistä, yksi lapsista sanoi, että on jäänyt liimaan jumiin. Anis yritti saada lapsen limasta irti. Muutkin lapset jäivät limaan kiinni ja Anis

sanoi, että auttakaa toisianne limasta pois. Annoimme tälle leikille hieman aikaa. Moni auttoi toisiaan limasta irti, lähinnä kuitenkin aikuinen lapsia tai lapset aikuisia.

Pääsimme Jättibanaaninviljelijän luokse ja Anis alkoi huhuilla häntä. Viljelijä (Emmi) tuli hitaasti lasten eteen tuolille istumaan ja kyseli että keitäs te olette. Aikuiset istuttivat lapset hänen eteensä istumaan. Lapset olivat keskittyneitä, hiljaisia ja jännittyneitä koko ajan kun viljelijä oli paikalla. Joku lapsista puhui Banaaninviljelijälle käsiraudoista ja tarkoitti ilmeisesti sitä, että niillä Noidan voisi vangita. Viljelijä kyseli miksi he olivat tulleet hänen luokseen ja lapset saivat vastata kysymyksiin. Anis ja Lilja johdattelivat keskustelua ja kertoivat tärkeimmät asiat. Viljelijää pyydettiin kertomaan miten Noidan pystyy kukistamaan, mutta hän epäili, ovatko lapset luotettavia. Lapset sanoivat olevansa. Viljelijä sanoi, että ehkä jos he pyytäisivät kauniisti, hän kertoisi. Anis sanoi, ettei osaa pyytää kauniisti ja pyysi lapsia näyttämään. Lapset osasivat ja viljelijä myöntyi kertomaan. Ennen sitä hän kuitenkin tarvitsi hieman lasten apua. Hänellä oli banaanin- ja ananaksensiemeniä säkeissä, eli hernelpusseja, ja ne piti viedä Noidalta piiloon. Siemenet olivat hänen viimeisensä ja hän ei itse voinut viedä niitä, sillä hänen jalkansa oli murtunut. Tässäkin vaiheessa lapsilla Noita pyöri kovasti mielessä, sillä joku lapsista oli sitä mieltä, että Noita tarkkaili tätä keskustelua hyllystä käsin. Anis näytti mallia miten rata kuljetaan ja viljelijä selosti. Pussi oli vietävä pään päällä kulki polkua suon läpi ja pussi heitettiin laatikkoon talteen. Lapset laitettiin jonoon. Jotkut alkoivat leikkiä hernelpusseilla jonossa, jolloin Lilja muistutti, että ne ovat viljelijän viimeiset siemenet ja niitä on käsiteltävä varoen.

Banaaninviljelijä kokosi lapset taas luokseen kun he olivat suorittaneet radan. Hän sanoi, että kuiskaa nyt yhdelle lapselle Noidan heikkouden. Emmi pyrki valitsemaan sellaisen lapsen, joka ei ole vielä päässyt hyvin esille seikkailumme aikana. Lapsi sai kertoa Noidan heikkouden muille. Noidan heikkous oli ilo, mitä kummasteltiin hetki lasten kanssa. Joku lapsista kommentoi keskustelua sanoen ”uudestaan”, tarkoittaen haluavansa ilmeisesti käydä radan läpi uudelleen. Viljelijä hyvästeltiin ja siirryttiin lepohuoneeseen. Siellä Lilja sanoi että meidän on kerättävä iloa ja kysyi mistä iloa voisi kerätä. Keskustelussa lapsilta tuli esiin, että iloa saa kutittamalla mahaa, antamalla lahjoja (esim. leluja ja kranaatteja), kertomalla vitsejä ja pierutyynyn avulla.

Lasten loppupalautteen teimme tällä kertaa janalla, jossa toinen pää tarkoitti sitä, että oli kivaa ja toinen pää sitä, että oli tylsää. Janalle sai asettua mihin tahansa. Lapsista 11 meni kivan puolelle ja neljä lasta meni tylsän puolelle. Tylsän puolella olevista pojista yksi sanoi, että ei mennyt ihan janan ääripäähän, koska ei ollut ihan tosi tylsää. Kivan puolella yksi tyttö ei mennyt muiden kanssa ihan ääripäähän. Koimme tämän palautteenannon hyväksi tavaksi saada lapsilta palautetta. Varhaiskasvattajat olivat jutelleet lasten kanssa edellisen kerran jälkeen siitä, miksi palaute on annettava rehellisesti. He olivat sanoneet, ettei seikkailuun

tarvitse osallistua, jos se on tylsää. Kaikki olivat kuitenkin halunneet jatkaa mukana seikkailussa, minkä otamme positiivisena palautteena lapsilta.

Teimme tältä kerralta sellaisen havainnon, että lapset olivat kiinni konkreettisesti maailmassa, eivätkä päästäneet mielikuvitusta kunnolla valloilleen. Kun kysyimme esimerkiksi siitä, kuka voisi tietää Noidasta jotain, he tarttuivat sellaisiin asioihin, joita näkivät ympärillään. Rekvisiitta siis tuntuu auttavan lapsia olemaan Taikametsässä. Vaikutti siltä, että lasten oli vaikea päästää irti todellisesta maailmasta. Toisaalta tällä kerralla oli aiempia kertoja paljon enemmän myös niitä paikkoja, joissa halusimme saada ideoita lapsilta ja lapsilla oli mahdollisuus vaikuttaa todella keskeisiin asioihin. Voi olla, että he eivät osanneet päästää mielikuvitusta valloilleen, koska he eivät voineet kuvitella, että viereisessä huoneessa kohta odottaisikin hahmo heidän mielikuvituksestaan.

Koimme, että tämä kerta oli todella onnistunut. Lapset olivat rauhallisia ja kiinnostuneita toiminnasta. Toiminta oli sujuvaa ja kuljetti tarinaa hyvin eteenpäin ja lapset saivat monessa paikassa vaikuttaa tarinan sisältöön. Lapset vapautuivat joissain kohdissa käyttämään mielikuvitustaan ja näkivät muun muassa patjakasassa puupinon, penkeissä labyrintin ja he ehdottivat, että olemme limassa, siirtymätilanteessa, johon emme olleet etukäteen suunnitelleet mitään. Olimme valmistelleet täksi kerraksi nauhoitettua Noidan naurua ja puhetta. Kaiutin ei kuitenkaan toiminut ja Noidan viesti jäi kuulematta, mikä meitä harmittaa todella paljon. Lapset puhuvat Noidasta paljon ja halusimme antaa jännitystä lapsille lähettämällä Noidalta viestin.

## 6.8 Viides ohjauskerta - Iloa keräämässä

Tämä toimintakerta rakentui ilon etsimisen ja kokemisen ympärille. Päivä alkoi sillä, että lapsille kerrattiin taas Taikametsän säännöt ja tehtiin siirtymä Taikametsään. Tänäpäin paikalla oli 21 lasta, joka oli enemmän kuin yleensä. Huomasimme jo heti ohjauksemme alussa, että lapset olivat tavallista rauhattomampia.

Kun Taikametsään oli siirrytty, lapset istuivat alas kuuntelemaan. Anis muistutteli lasten mieleen edellistä kertaa ja sitä kuinka olimme jutelleet iloa tuottavista asioista. Lisäksi hän esitteli lapsille metallisen ämpärin, johon lapset voisivat kerätä iloa. Tällä kertaa annoimme niille lapsille, joilla oli kaukoputki, mahdollisuuden olla enemmän esillä ja kerätä ilon kaukoputkiinsa. Lapset keksivät liikkeitä, jolla kaukoputkeen kerättiin iloa.

Edelliskerran ilonaiheiden lisäksi lapset saivat ohjaustuokion alkuun keksiä vielä uusia ilonaiheita. Yksi lapsista keksi ilonaiheeksi ystävät. Tähän Anis tarttui ja käski jokaisen halata vierustoveria. Lapset halusivat toisiaan mielellään. Seuraavaksi yhdeltä lapselta tuli ehdotus,

että herkuista voi tulla iloiseksi, niinpä Anis ohjasikin lapset syömään mielikuvituskarkkeja, jotka hän toi piirin keskelle mielikuvitussäkissä. Tästä lapset innostuivat ja kahmivat karkkeja suuhunsa. Lapsilta tuli myös pommi/dynamiitti-tyyppisiä ehdotuksia, mutta päätimme olla tarttumatta niihin.

Uusien iloehdotuksien jälkeen, Anis ohjasi meidät edelliskerralla ilmi tulleeseen iloa tuottavaan asiaan, eli vitseihin. Hän kertoi lapsille vitsin, jonka tarkoituksena oli innostaa lapsia kertomaan omia vitsejään. Lapset innostuivatkin kertomaan omia vitsejään, vaikka osa ei tajunnutkaan meidän vitsiämme. Aikansa lapset kertoivat vitsejä, kunnes rupesivat matkimaan toistensa vitsejä ja hassuttelemaan sanoilla. Tämä ei niin haitannut, sillä lapsilla oli kuitenkin selvästi hauskaa. Jälkeenpäin jäimme pohtimaan, kuulivatko kaikki lapset toistensa vitsejä omalta innostuneisuudeltaan. Vitsin kertominen itsetuntoa kohottavan kokemuksen ei välttämättä toteudu, jos ryhmän hälinän takia kokee, että muut eivät kuuntele kunnolla.

Vitsienkertomisen lopuksi kuului hassu ääni. Yksi lapsista oli sanonut viimekerralla, että pierutyynystä voi tulla iloiseksi. Meillä olikin mukana pierutyyny ja pellenenä. Emmi selitti lapsille, että myös hassuttelusta voi tulla iloiseksi. Niinpä lapset saivatkin vuorotellen kokeilla pierutyynyä sekä pellenenää, ja hassutella hetkisen verran niiden kanssa. Tässä kohtaa lapset alkoivat olla aika levottomia. Olimme istuneet jo aika pitkän tovin ja esineiden kiertäminen lapselta lapselle kesti pitkään.

Hassuttelen jälkeen oli vuorossa mielikuvituslahjojen antamisleikki. Edellisellä ohjauskerralla yksi lapsista oli sanonut, että lahjojen saamisesta voi tulla iloiseksi. Tänäpäin Lilja kertoi lapsille kuinka lahjojen antaminenkin voi myös tuottaa iloa. Lilja näytti lapsille esimerkkiä kuinka toiselle voi antaa mielikuvituslahjan ja ojensi kahdelle lapselle kissanpennun. Lapset sanoivat, ettei Liljan käsissä ole kissanpentua. Hetken päästä, kun leikki alkoi kaikkien kesken, niin nämä lapset antoivat kuitenkin innoissaan mielikuvituslahjoja. Leikin aikana suurin osa lapsista kulki innoissaan tilassa antamassa toisilleen mielikuvituslahjoja. Muutama lapsi ei osallistunut aktiivisesti leikkiin ja he jäivät seisomaan. Näille lapsille me ohjaajat pyrimme kuitenkin antamaan lahjat. Emme kuitenkaan ole täysin varmoja, että jokainen lapsi ehti antaa ja saada lahjan. Leikin ohjeistamisen aikana tunnelma oli rauhallinen, mutta leikin aikana äänentaso nousi niin korkeaksi, että muutama lapsi piteli korviaan. Alun perin leikki piti tehdä piirissä, mutta ohjaaja toteuttikin leikin liikkuen, sillä koki sen paremmaksi ryhmän senhetkiseksi tunnelmalle. Koimme liikunnallisemman toteutuksen olevan hyvä idea, sillä lapset vaikuttivat levottomilta. Toisaalta leikki oli näin toteutettuna vaikeampi lopettaa, sillä tämäkin liikkuminen ei purkanut kaikkea sitä energiaa, jota ryhmän olisi selvästi siinä hetkessä pitänyt saada purkaa.



Mielikuvitusleikin jälkeen Anis sai lasten huomion seuraavaan leikkiin kuulemalla leikisti isäkarhun äänen. Anis toi lasten piiriin karhulelun. Hän kertoi, että nallekarhu oli kadottanut poikasensa ja tarvitsi lasten apua poikasen etsinnässä. Lapset saivatkin lähteä etsimään kadonnutta poikasta, jonka olimme piilottaneet tilaan etukäteen. Tässä kohtaa lapset olivat jälleen innostuneella mielellä ja etsivät pikkukarhua, joka pian löytyikin. Sen jälkeen isäkarhu antoi kiitokseksi halaukset ja kättelyt lapsille. Lapset tuntuivat leikkivän mukana tarinassa. Tarkoituksenamme oli myös puhua lasten kanssa antamisen ilosta pikkukarhun löytymisen jälkeen, mutta se jäi toiminnan imussa tekemättä.

Viimeisenä vuorossa oli kutittelua höyhenillä. Edellisellä ohjauskerralla yksi lapsi oli ehdottanut, että kutittelemalla voi tehdä toisen iloiseksi. Toimme tällä kertaa lapsille höyheniä, joilla he saivat kutitella vieruskaveriaan istuessaan piirissä. Tässä kohtaa lapset olivat taas melko levottomia ja osa nousi paikaltaan ja lähti kutittelemaan toisella puolella piirissä olijoita. Myös äänentaso nousi taas ja lapset puhuivat ilman puheenvuoroa. Toisaalta tämä osuus toimi hyvin, sillä lapset kutittelivat toisiaan pääasiassa kauniisti ja kaikki näyttivät viihtyvän tämän toiminnan parissa. Kun kaikki ilo oli kerätty, oli aika tyhjentää kaukoputkiin kertynyt ilo ämpäriin odottamaan seuraavaa kertaa. Kaukoputkia tyhjennettiin ämpäriin hyvin tosissaan esimerkiksi puhaltamalla. Tämä oli lapsille tärkeä tehtävä ja jokunen lapsi, jolla oli jokin muukin taikaesine, halusi tyhjentää siitä ilon ämpäriin.

Lopuksi vuorossa oli siirtymä eli taikahyppy sekä loppujana. Lapset saivat taas asettua janalle haluamaansa kohtaan. Suurin osa lapsista meni kiva -puolelle janalla. Noin neljä lasta asettui tylsä -puolelle ja muutama lapsi oli keskellä janaa. Kaiken kaikkiaan näytti siltä, että suurin osa lapsista oli nauttinut toimintakerrasta.

Toimintakerran jälkeen saimme jälleen palautetta toiminnastamme omalta ohjaajaltamme. Hän oli sitä mieltä, että toimintakerrassamme oli ollut todella hyviä toimintoja, joista lapset olivat pitäneet. Kuitenkin ohjaajamme antoi parannusehdotukseksi sen, että toimintakerramme olisi voinut olla liikunnallisempi, esimerkiksi ilon tunnetta olisi voinut näyttää keholiikettä. Nyt toimintakerrassamme oli paljon istumista ja keskittymistä, joka sai lapset hieman levottomiksi. Ohjaajamme sanoi tämän toimintakerran olleen hyvä oppimiskokemus meille siitä, mitä ja kuinka paljon tämän ikäiset lapset jaksavat.

Voimme yhtyä siihen, että toimintakerrassa oli liikaa istuskelua. Emme olleet miettineet tätä seikkaa tarpeeksi toimintakerran suunnittelussa. Lisäksi lapsille olisi voinut laittaa istuintyyynyttä, jotta heidät olisi ollut helpompi pitää piirimuodostelmassa eikä heitä olisi tarvinnut ohjata tämän asian takia niin paljoa. Ohjasimme ensimmäistä kertaa lähes koko ryhmää. Tämän huomasi esimerkiksi äänentasossa ja muutenkin lapset vaikuttivat vähän rauhattomilta. Tätä

kertaa varten olimme taas pohtineet lapsia, kenet olisi hyvä huomioida yksilöllisesti, jotta lapset saisivat tasapuolisesti huomiota. Tällä kerralla moni sellainen lapsi saikin huomiota.

#### 6.9 Kuudes ohjauskerta - Jännitystä ja iloa sadun huipennuksessa

Kuudennella kerralla lapsia oli kuusitoista ja toimintakerran tarkoituksena oli sadun päättäminen eli tässä tapauksessa Noidan voittaminen ja sankarien palkitseminen. Toimintakerta alkoi tavan mukaan sormisäännöillä ja taikasiirtymällä. Lepohuoneeseen tullessamme Anis oli nukkumassa ja alkoi vähitellen heräillä. Yksi lapsi ihmetteli, miksi Anis aina tekee jotain kun he tulevat tilaan. Oli hauska huomata, että lapset olivat huomioineet tämän. Ensimmäiseksi ryhmä kerääntyi kartan äärelle. Kertasimme nopeasti, että edellisellä kerralla oli kerätty iloa ämpäriin ja seuraavaksi ohjaaja jo näyttikin kartalta Noidan piilopaikkoja, joista voisimme lähteä Noitaa etsimään. Yksi lapsi, vähän vähemmän äänessä oleva, sai tulla näyttämään minne lähtisimme ja sitten ohjeistettiin seuraava toiminta.

Seuraavaksi lähdimme kohti Noidan mökkiä varoen Noidan apulaisia, valomiekkojen kanssa liikkuvia lepakoita. Idea lepakoista tuli lasten piirustuksista. Kun musiikki soi, sai liikkua, mutta kun musiikki lakkasi, piti olla paikallaan, jotta lepakot ja Noita eivät näkisi sankareita. Lapset lähtivät innolla mukaan ja tutkivat muun muassa kaukoputkien kanssa reittiä. Osa lapsista ilmoitti löytäneensä Noidan piilopaikan heti leikin alettua nurkasta, mutta emme tarttuneet tähän ideaan, sillä olimme jo suunnitelleet Noidan olinpaikan. Lopuksi Anis ilmoitti seurueen olevan Noidan piilopaikassa.

Silloin huoneen ovi avautui ja Noita (Emmi) ilmestyi oviaukkoon. Lapset hieman hämmästyivät ja jännittivät häntä. Osa heistä siirtyi vähän kauemmas ovesta. Noita taikoi oveen taikaportin (eli patjan poikittain), josta ei pääse läpi ja siirtyi lasten näkymättömiin viereisessä huoneessa. Noidan poistuttua lapset rohkaistuivat ja tulivat puolittain kaatamaan portin sanoen, että pääseehän tästä läpi. Lilja nosti portin ja sanoi, että se on taikaportti ja että siihen on vaarallista koskea, se pitää avata jotenkin muuten. Joku lapsista keksi heti, että käytetään hernevoimaa ja Lilja tarttuikin tähän mielellään, sillä tarkoitus päästää korutaikaesinelapset pääosaan muiden lasten saatua jo omat hetkensä loistaa. Lapset, joilla oli korut pyydettiin eteen, mutta he halusivatkin mieluummin käyttää aurinkovoimaa, joten portti sulatettiin sillä. Lilja avusti lapsia keksimään, millä tavalla voisi konkreettisesti käyttää voimaa ja ehdotti, että pyöriteltäisiin kämmeniä portin suuntaan, mihin lapset lähtivätkin mukaan. Muiden lasten tullessa vähän levottomiksi Lilja ehdotti, että he voisivat auttaa taustalta omilla taikaesineillään. Sitten Lilja pyysi vapaaehtoisista niistä, joilla oli koru taikaesineenä koettamaan kaataa porttia. Lapset, joilla oli korut olivat kaikki olleet mukana sulattamisessa, mutta vain yksi halusi vapaaehtoiseksi kaatamaan porttia.

Portin kaaduttua Noita ilmestyi toisessa tilassa näkyviin ja kiisi matalalle penkille seisomaan käkättäen. Lapset säikähtivät ja osa vähän kiljaisikin ja otti muutaman askeleen taaksepäin. Yksi lapsi alkoi itkeä, mutta ryhmän aikuinen sai hänet aika nopeasti rauhoitettua ja mukaan toimintaan muistuttamalla, että tähän on leikkiä eikä Noita ole oikea. Muut lapset siirtyivät tilaan, jossa Noita oli Liljan mentyä edeltä ja pyydettyä heitä sinne, mutta kaikki jäivät useiden metrien päähän seisomaan Noidasta. Tämän ja Liljan rohkaisun jälkeen lapset kuitenkin aloittivat taistelun Noidan kanssa ja ampuivat sitä esimerkiksi kaukoputkilla. Kun Noita sanoi, että hänen mekkonsa suojaa häntä osumilta lapset koettivat ampua häntä kasvoihin, mutta Noita suojautui viitallaan. Tässä vaiheessa yksi lapsista muisti jo iloämpäriin, mutta tilannetta ohjannut Anis ei kuullut sitä muulta hälyltä.

Lapsilta kysyttiin, että kuinka Noidan voi voittaa kun mikään ei tunnu toimivan ja silloin muistettiin iloämpäri. Anis valitsi viittaajista yhden hiljaisemman lapsen kaatamaan ämpäriin sisälön Noidan päälle. Lapsi hieman arasteli mennä lähemmäs Noitaa, mutta Aniksen tullessa mukaan turvaksi ilon heittäminen sujui hienosti. Noita putosi penkiltä ja kävi sykkyrälle ilon voimasta, jolle lapset alkoivat nauraa kovasti. Vielä kun Noita muuttui iloiseksi ja alkoi itse nauraa, lapset nauroivat kovaan ääneen edelleen. Noita nauroi, otti tanssiaskeleita iloisena ja kertoi, että nyt hän oli iloinen ja kiltti. Lilja saattoi Noidan istumaan ja toi lapsetkin istumaan.

Istuen ryhdyttiin keskustelemaan siitä, mitä noidalle pitäisi nyt tehdä. Anis sanoi olevansa harmissaan siitä, että metsä oli vieläkin kuihtunut. Tähän yksi lapsi ehdotti, että Noidan pitäisi taikoa metsä ennalleen. Ja niin Noita tekikin ja Aniksen, Liljan ja Noidan johdolla ihalettiin kuviteltua, takaisin kauniiksi muuttunutta metsää. Lapset eivät tässä kohtaa oikein osanneet tai halunneet kuvitella metsää ympärilleen, mutta sitten yksi lapsista sanoi, että hänen nenälleen tippui vesipisara. Hän oli ilmeisesti oikeastikin tuntenut sen, mutta joku muu lapsi tarttui tähän ja totesi, että sateen lisäksi ukkostaa. Sitten jatkettiin keskustelua Liljan johdolla siitä, että voiko Noidan päästää vapaaksi vai pitääkö sen vielä hyvittää tekojaan jotenkin muuten. Innokkaimmilla lapsilla oli tässä vaiheessa kovasti asiaa, mutta hyvää sellaista, joten Liljalla oli vaikeuksia muistaa antaa puheenvuoroa vain viittaajille, vaan huutelijat pääsivät liian paljon ääneen muiden kustannuksella. Lapset tuntuivat olevan sitä mieltä, että jos Noita ei tekisi pahojaan enää uudestaan, hänet voisi päästää vapaaksi, joten tästä äänestettiin. Noita vakuutteli, että hän on kyllä jatkossa kiltti. Muut lapset tuntuivat olevan vapauttamisen kannalla, mutta kaksi lapsista vaati Noidan rankaisemista. Heidän oli vaikea hyväksyä vapauttamista. Toinen näistä lapsista olikin sitä mieltä, että ilkeälle saa olla takaisin ilkeä, mutta Lilja korjasi ajatuksella siitä, että ei ilkeällekaan saa olla kostoksi ilkeä. Kun Noidan vapauttamisesta oli päästy selvyyteen, Anis halusi hänen tekevän kuitenkin vielä yhden asian. Lapset keksivät tästä, että Noidan pitäisi pyytää anteeksi ja niin hän tekikin.

Tämän jälkeen Anis kertoi opettavansa Tuihtu-kansan ilotanssin Liljan mennessä laittamaan musiikin päälle. Tanssilla oli tarkoitus katkaista istuminen ja siirtyä viereiseen tilaan seuraavaa toimintaa varten. Kaikki, myös Noita, lähtivät jonossa Aniksen perään. Osa lapsista tanssi innokkaasti, mutta osa ei tästä innostunut. Muutaman kävivät heti istumaan joukon saavuttua takaisin toiseen tilaan ja tanssiessa siellä. Tämän jälkeen käytiin piiriin istumaan ja Anis muistutti, että seikkailu loppuu tähän eikä ihan kaikkien kanssa mennä enää yhdessä Taikametsään vaan sinne voi halutessaan mennä omissa leikeissään. Anis kiitti lapsia kovasti avusta Noidan kukistamisessa ja esitteli mitalin, jonka kaikki sankarit saivat. Lapset olivat rauhassa Aniksen kiertäessä heidät kaikki kätellen ja jakaen mitalit.

Tämän jälkeen tehtiin Liljan johdolla taikasiirtymä, mutta Noita lähti ennen sitä pois, jotta hän ei tulisi pois Taikametsästä. Palautteen kerääminen oli taas liikkeen avulla tapahtuvaa. Huoneen toinen seinusta kuvasti, että kerta oli ollut todella kiva ja toinen seinusta, että se oli ollut tylsä tai kurja ja keskilattia, että se ei ollut ollut kumpikaan. Yksi lapsista meni tylsää tai kurjaa kuvastavalle seinustalle, kolme jäi keskilattialle, en tiedä -ajatuksen kanssa ja loput kaksitoista lasta menivät kivaa kuvastavalle seinustalle. Tämän jälkeen lapset poistui-  
vat, mutta osa jäi vielä halailemaan Anista ja Liljaa.

Kerran päätyttyä lapsilla oli vielä paljon asiaa satuleikistä. Osa lapsista kokeili jo heti palata takaisin Taikametsään, mutta he kaipaivat sinne aikuista mukaan leikkimään ja tulivat valittamaan siitä, että ei Anis ole Taikametsässä. Lapsia kehoitettiin etsimään Anista sieltä tai vaikka leikkimään itse Anista. Nähtäväksi jääkin, miten seikkailu jää elämään lasten mielissä. Eräs lapsista tuli kertomaan Emmille siitä, kuinka häneltä oli jäänyt näkemättä Noita ja sen muuttuminen kiltiksi. Lapsi rupesi kuitenkin epäilemään, että olikohan Emmi ollutkin Noitana, mutta Emmi kiisti sen. Muutkin halusi kovasti vahvistuksen aikuiselta siihen, että etkös sinä ollut esimerkiksi se Anis.

Ryhmän kasvattajat olivat tästä kerrasta sitä mieltä, että Noidan hahmo oli ollut liian pelottava osalle lapsista. Osan lapsista reaktioista päätellen se olikin. Toisaalta jos Noita ei olisi ollut jännittävä, ei tässä kerrassa olisi myöskään ollut samanlaista jännitettä ja kiinnostavuutta kuin mitä nyt oli. Mielestämme monet, varsinkin ryhmän vanhemmat lapset näyttivät siltä, että jännitystä ei heille ollut yhtään liikaa. Vähäisempi jännitys olisi voinut tehdä toiminnasta heille vastaavasti tylsää. Ja kaikki lapset uskalsivat pienen rohkaisun ja lohdutuksen jälkeen olla kaikessa mukana, joten tuskin jännitys oli heillekään ylitsepääsemätön. Toisaalta Noidan ilmaantumisen yllätyksellisyyttä olisi voinut vähentää, sillä lapsi alkoi itkeä nimenomaan Noidan saapuessa ja muiden lasten kiljuessa. Noita ei kuitenkaan missään vaiheessa tullut liian lähelle lapsia.

Tässä kerrassa onnistui mielestämme se, että toimintaa ja liikkumista sekä mielenkiintoisuutta oli tarpeeksi. Edellisen kerran kokemus siitä, että piirissä istumista oli aivan liikaa lasten keskittymiskykyyn nähden, ohjasi vahvasti tämän kerran lopullista suunnittelua. Koetimme pitää istumisen ja jutustelun vähäisenä tällä kerralla ja koimme sen toimivaksi ratkaisuksi, sillä ryhmä jaksoi keskittyä hyvin ja ryhmässä ei ollut suurempaa levottomuutta tai hälinää. Alussa oli lyhyt istuminen ja kunnolla liikkumista ennen kuin istuimme Noidan kanssa alas pohdimaan tärkeitä asioita eli Noidan toiminnan seurauksia eettisesti ja yhteisöllisesti. Aniksen ilotanssi syntyi ajatuksesta, että ennen mitalien jakoa tarvitaan jotain liikettä, ettei mennä istumisesta istumiseen, ja se palveli hyvin tässä tarkoituksessa vaikka kaikki lapset eivät tanssista muuten niin innostuneetkaan. Tämän kerran tarina olikin kuitenkin mielestämme edeltäviä mukaansatempaavampi, sillä löysimme nyt sen Noidan, jota on koko seikkailun ajan jahdattu.

Palkintojen saaminen oli lapsille selvästi merkityksellistä. Tilanne, jossa Anis kätteli jokaisen yksitellen ja ripusti mitalin kaulaan oli todella jännittävä, mutta hänen mentyään ohi levisi monen lapsen kasvoille hymy, kun he ihailivat mitaliaan. Anis kiitti ennen mitalien jakamista lapsia heidän avustaan, ja puhui siitä, kuinka rohkeita he olivat olleet, tullessaan etsimään Noitaa. Toivomme tämän mitalin jakamisen toimineen itsetuntoa kasvattavana tekijänä.



Kuva 3. Noita

#### 6.10 Seitsemäs toimintakerta - Sadun lukeminen ja lasten palaute

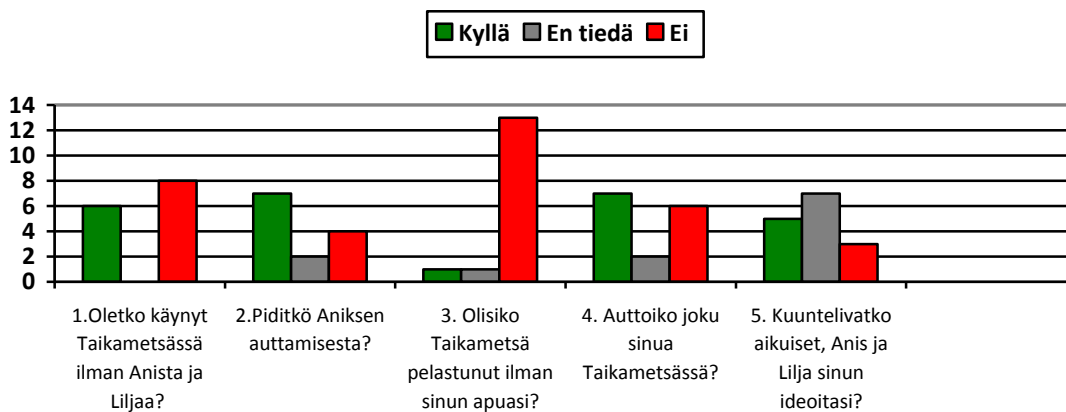
Viimeisellä kerralla emme siirtyneet enää satumailmaan vaan muistelimme seikkailua omina itsenämme sekä keräsimme hieman aiempaa laajemmin palautetta projektista. Lapsia oli paikalla 14 ja lopussa paikalle tuli vielä yksi lapsi. Aloitimme esittelemällä kuvakollaasin (kansilehdellä), johon oli lyhennetysti kuvattu satumatkamme vaiheet. Sen jälkeen luimme seikkailustamme kirjoittamamme sadun (liite 8) lapsille. Lapset kuuntelivat sitä pääosin hiljaa. Joissain kohdissa lapset vaihtoivat katseita tai kommentteja myös jostain sadun kohdasta.

Seuraavaksi lapset jaettiin kolmen ohjaajan välillä yhtä suuriin ryhmiin palautteen kuulemista varten. Kirsi-Hannele jakoi ryhmät, vaikka lapset saivat viittaamalla pyytää päästä johonkin ryhmään. Jaoin lapsia ryhmiin siksi, että niissä olisi helpompi kuulla jokaista lasta yksitellen kyllästyttämättä muuta ryhmää. Lisäksi jakamalla lapsia pienempiin ryhmiin joku tietty ajatus tai muisto ei voisi tarttua koko ryhmään vaan saisimme enemmän erilaisia ajatuksia ja mielipiteitä palautteeseen. Ryhmissä jokainen lapsi sai vuorollaan sanoa ensin mikä oli ollut kivaa satuseikkailussa ja Taikametsässä ja seuraavaksi mikä oli ollut tylsää tai tyhmää. Muut

lapset saivat osoittaa olevansa samaa tai eri mieltä kaverinsa kanssa käymällä kyykkyyyn tai seisomaan, riippuen siitä, miten ryhmän ohjaaja heitä ohjeisti.

Positiivista palautetta annettiin Noidasta. Monet pitivät Noidan hahmosta ja erikseen mainittiin se, kun Noita ei saanut palkintoa ja se että Noita muuttui iloiseksi ja kiltiksi. Lisäksi useat lapset pitivät piirtämisestä. Yksittäisenä palautteena eräs lapsi nimesi yhden ryhmän kasvattajan, jonka mukana olo oli ollut mukavaa. Kaikissa ryhmissä ainakin joku sanoi pitäneensä kaikesta. Negatiiviseen palautteeseen tuli vähemmän vastauksia ja kaikissa pienryhmissä ainakin joku oli sitä mieltä, että satuseikkailussa ei ollut ollut mitään kurjaa tai tylsää eli kaikesta oli tykätty. Negatiivisissa palautteissa puhuttiin yksittäisistä kokemuksista sadun sisällä. Lapsia harmitti, että Noidan lumoamasta taikaportista ei päässyt heti läpi, että metsässä vaeltaessa oli jäänyt kiinni limaun ja ettei ollut ollut itse se, joka löysi karhunpennun. Näiden palautteiden antoa ei kuvattu videokameralla, joten jotkut palautteista saattoivat jäädä kirjaamatta.

Seuraavaksi palasimme yhteiseen tilaan ja teimme vielä koko ryhmälle kysymyksiä hyödyntämällä fyysistä ilmaisua ja tilan käyttöä kyllä/ei-janalla samalla tavalla kuin olimme tehneet suurimman osan toimintakertojen päätteeksi. Meillä oli viisi kysymystä, joihin oli mahdollista vastata kyllä, ei tai en tiedä.



Kaavio 1. Lasten palaute kyllä/ei -janalla

Ensimmäiseen kysymykseen ”Oletko käynyt Taikametsässä ilman Anista ja Liljaa?”, kuusi lasta vastasi, että on käynyt Taikametsässä ilman Anista ja Liljaa ja kahdeksan vastasi, että ei ole käynyt. Kukaan ei mennyt en tiedä -kohtaan. Ensimmäisen kysymyksen avulla pyrimme selvittämään, onko luomamme maailma ollut kiinnostava ja onko sinne päässyt sisään muulloinkin, kuin meidän ollessamme paikalla. Mielestämme on positiivista, että osa on käynyt Taikamet-

sässä omatoimisesti, emmekä olettaneetkaan, että kaikki olisivat leikkineet sitä. Olimme aikaisemminkin kysyneet lapsilta ovatko he käyneet Taikametsässä ilman Anista ja Liljaa, mutta silloin emme saaneet suoraan myöntävää vastausta. Pohdimme, että ehkä lopussa esiin tullut Noita-hahmo, on voinut innostaa lapsia Taikametsä-leikkiin, sillä se oli selvästi mielenkiintoinen hahmo ja toi satuseikkailuumme paljon jännitystä. Se, ettei kukaan mennyt en tiedä -kohtaan kertoo mielestämme siitä, että lapset ovat ymmärtäneet mitä olemme tehneet eikä kenellekään ole ollut epäselvää mitä Taikametsä, Anis ja Lilja ovat. Voimme siis olettaa, että he ovat keskittyneet toimintaan ja olleet sitoutuneita siihen.

Toisessa kysymyksessä, ”Piditkö Aniksen auttamisesta?”, seitsemän piti Aniksen auttamisesta, kaksi ei tiennyt pitikö ja neljä ei pitänyt siitä. Tämän kysymyksen avulla halusimme saada myös tietoa siitä, onko aihe ollut kiinnostava ja oliko Aniksen auttaminen positiivinen kokemus. Mietimme, mistä syystä osa ei tykännyt auttaa Anista. Osa siellä olevista lapsista ei ollut ollut kaikilla kerroilla mukana, mikä saattaa vaikuttaa päätökseen. Mielenkiintoista on myös se, että kaikki, jotka valitsivat, etteivät tykänneet auttaa Anista, olivat poikia.

Kolmanteen kysymykseen ”Olisiko Taikametsä pelastunut ilman sinun apuasi?”, yksi vastasi kyllä, yksi vastasi en tiedä ja 13 vastasi ei. Yksi lapsi tuli paikalle kesken tämän kysymyksen, mikä selittää kaaviossa sen että 1. ja 2. kysymyksessä on 14 vastaajaa ja lopuissa 15 vastaajaa. Kysymys esitettiin käänteisenä ja tätä lasten oli vaikea ymmärtää, joten ryhmän aikuinen selvensi kysymystä lapsille. Tällä kysymyksellä pyrimme selvittämään, tuntuiko lapsesta, että hänen panoksensa on ollut tärkeä ja onko lapsille tullut onnistumisen kokemuksia. Olimme todella tyytyväisiä, että niin moni piti omaa panostaan seikkailussa tärkeänä. Se lapsi, jonka mielestä Taikametsä olisi pelastunut ilman hänen apuaan, oli ollut paljon poissa toimintakeroiltamme. Pohdimme, saattoiko tämä osaksi vaikuttaa hänen tuntemukseensa.

Neljännessä kysymyksessä, ”Auttoiko joku sinua Taikametsässä?”, seitsemän oli sitä mieltä, että joku oli auttanut häntä Taikametsässä, kaksi ei osannut sanoa ja kuusi oli sitä mieltä, ettei saanut apua. Tällä kysymyksellä halusimme selvittää miten lapset olivat olleet toisiinsa ja aikuisiin kontaktissa. Yksi lapsi pohti, että ainakin ryhmän aikuinen oli auttanut hänet irti limasta. Vastauksen perusteella toiminnassamme olisi voinut olla enemmän sellaisia hetkiä, jolloin lasten oli autettava toisiaan. Tämä olisi voinut lisätä ryhmän yhteishenkeä ja yhteisöllisyyttä. Lapset auttoivat satuseikkailussa lähinnä tarinan hahmoja.

Viidennessä kysymyksessä, ”Kuuntelivatko aikuiset, Anis ja Lilja sinun ideoitasi?”, viisi meni kyllä -kohtaan, seitsemän ei osannut sanoa ja kolme meni ei-kohtaan. Tällä kysymyksellä tahdoimme selvittää, tuntuiko lapsista siltä, että heitä on kuunneltu. Havaitimme, että lasten oli vaikea hahmottaa kysymystä, koska niin moni ei osannut vastata kysymykseen. Toisaalta vastauksen perusteella voinee päätellä, että heille ei jäänyt ainakaan sellaista oloa, että hei-



tä ei olisi kuunneltu. Suurin osa niistä lapsista, joista tuntui, ettei heitä kuunneltu, olivat sellaisia, jotka eivät olleet monella toimintakerralla mukana.

Eräs lapsi ryhtyi itsekin laskemaan, kuinka moni meni minnekin ja mietti mitä se tarkoittaa. Tämä palautteenantamismuoto oli tullut lapsille selvästi tutummaksi satuseikkailumme aikana, sillä lapset menivät rohkeammin seisomaan tietylle paikalle ja selvästi pohtivat omaa vastaustaan. Yksi kasvattajista kävi kysymässä lapsilta, joilta tuli negatiivista palautetta, että ovatko he oikeasti sitä mieltä. Lapset olivat selvästi tehneet päätöksen siitä, missä kohtaa seisovat, koska he vastasivat ryhmän kasvattajalle olevansa varmoja paikastaan, kun heiltä sitä kysyttiin. Ennen lapset saattoivat herkästi vaihtaa paikkaa, mutta nyt he halusivat selvästi jäädä paikalle, johon olivat menneet. Toivomme, että lapsille ei jäänyt sellainen tunne, että olisi väärin antaa negatiivista palautetta, sillä negatiivisen puolelle menneiden lasten mielipide käytiin usein varmistamassa.

Toimintakerran lopuksi istuimme vielä alas ja kiitimme lapsia siitä, että olimme päässeet tekemään tämän satuseikkailun heidän kanssaan. Lapsia muistutettiin siitä, että he saavat edelleen mennä leikkimään Taikametsään, ja heille näytettiin, että päiväkotiin jätetään taikaesineiden lisäksi muutakin rekvisiittaa, kuten Jättibanaaninviljelijän ja Noidan asusteita, joita saa pyytää aikuisilta leikkiin. Lisäksi kerrattiin se, että olimme opiskelijoita ja että me kirjoitamme tästä seikkailusta koulutehtäväämme. Lisäksi lapsia kehoitettiin esittelemään päiväkodin seinälle jäävää kuvakollaasia myös vanhemmilleen.

Osan lapsista lähdettyä ulkoilemaan jotkut lapset jäivät vielä keskustelemaan ja katselemaan kuvakollaasia. Ryhmän kasvattajan johdolla lapset näyttivät kuvia, joiden tilanteissa oli ollut kivaa tai naurattanut kovasti, joiden tilanteisiin haluaisi päästä uudelleen tai joissa ei ollut ollut mukana. Kiinnostus kuviin jakautui aika tasaisesti ja yksi lapsi sanoikin haluavansa palata uudelleen alkuun. Erityisesti lapset, jotka olivat olleet pois ratkaisevilta kerroilta kuten Jättibanaaninviljelijän tai Noidan kohtaamisesta, harmittelivat tätä kovasti ja heidän ajatuksensa pyörivät paljon näiden tilanteiden ympärillä. Ryhmän kasvattajakin harmitteli sitä, että kaikilla lapsilla ei syystä tai toisesta ollut mahdollisuutta kokea koko prosessia vaan vain irrallisia osia. Yleisesti palaute vaikutti, niin tällä kuin muillakin kerroilla siltä, että lapset olivat viihtyneet seikkailulla ja pitäneet siitä. Erityisen tyytyväisiä olemme siitä, kuinka moni lapsi oli kokenut osallistumisensa seikkailulle merkittävänä (kysymys 3). Tämä toimintakerta oli mielestämme toimiva, eteni sujuvasti ja lapset olivat suhteellisen rauhallisia.

## 7 Arviointi

Arviointimme perustuu toisaalta palautekeskusteluihin, joita kävimme ryhmän varhaiskasvattajien kanssa ja toiminnalliseen kehon ja liikkeen kautta saatuun palautteeseen, jota pyysimme lapsilta kuuden toimintakerran aikana. Toisaalta se perustuu havainnointiin, jota teimme toiminnan aikana ja jonka tarkentamiseen ja muisteluun saimme tukea videokuvamateriaalista. Yhteisen reflektiivisen keskustelun kautta olemme arvioineet toimintaamme ja peilanneet tavoitteiden suhdetta arviointikysymyksiin.

Opinnäytetyön tavoitteet	Arviointikysymykset	Arvioinnin tulokset
Mielikuvituksen ja luovuuden tukeminen, roolileikkeihin innostaminen	Miten toimintamme on vaikuttanut leikkiin?	Olemme antaneet uusia viikkoja leikille ja yhteisessä toiminnassa innostimme lapsia mielikuvituksen käyttöön
Yhteisöllisyyden ja osallisuuden kokeminen tarinan luomisessa ja ryhmän jäsenenä sekä kannustaminen uusien kaverisuhteiden luomiseen  Elämyksellisten kokemusten tuottaminen lapsiryhmälle  Yhteisen kulttuurin luominen	Miten toiminta on vaikuttanut ryhmään?	Kokemus on vahvistanut ryhmän me-henkeä ja valtaosa lapsista koki oman panoksensa tärkeäksi.  Satuseikkailumme tarjosi monipuolisia kokemuksia  Toimintamme tuotti ryhmän yhteistä leikkitoimintaa ja yhteisen sadun
Toimintapohjan luominen ohjatun draamaleikin toteuttamiselle  Lisää tietämystä leikistä ja saduista  Ohjaustaitojen kasvattaminen	Mitä uutta tietoa toimintamme on tuonut meille?	Tietämyksemme satujen hyödynnettävyydestä lasten leikkitoiminnan tukena on kasvanut. Olemme oppineet, siitä kuinka eri tavoin aikuinen voi tukea ja osallistua leikkiin. Tietämyksemme pohjalta kirjoitimme toimintapohjan ohjatulle draamaleikille.

## Taulukko 2. Tavoitteet, arviointikysymykset ja arvioinnin tulokset

Opinnäytetyöprosessin aikana olemme joutuneet muuttamaan hieman tavoitteitamme, sillä alussa asetetut tavoitteemme olivat liian korkealle tähtääviä ja epärealistisia toteuttaa rajallisten resurssien takia. Oletimme esimerkiksi, että voisimme kehittää päiväkotiryhmän lasten omaehtoisia leikkejä pitkäkestoisemmiksi ja monipuolisemmiksi seitsemän lyhyen toimintakerran aikana. Tavoitteet muutettiin realistisimmaksi ja helpommiksi saavuttaa. Lasten leikkiin toimintamme on vaikuttanut niin, että se on vapauttanut heitä mielikuvituksen ja luovuuden käyttöön sekä antanut uusia virikkeitä leikin sisällön luomiseksi. Onnistuneena pidämme varsinkin sitä, että jotkut sellaiset lapset, joille mielikuvituksen vapauttaminen on varhaiskasvattajien mukaan ollut vaikeaa, osallistuivat toimintaan aktiivisesti ja vaikuttivat eläytyvän tarinaan.

*”...tämmöset toiminnot edistää lapsen mielikuvituksen tavallaan ulottuvuuksii ja sit sitä luovuutta että kaikki on mahdollista...”*

Varhaiskasvattajat eivät olleet opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden aikana huomanneet, että lasten leikit olisivat erityisesti muuttuneet. Emme siis onnistuneet innostamaan lapsia leikkimään enempää roolileikkejä. Varhaiskasvattajat ehdottivat, että olisimme voineet mennä erillisillä kerroilla leikkimään lasten kanssa ja ohjata heitä Taikametsä-aiheiseen leikkiin tai ohjata varhaiskasvattajia innostamaan lapsia sellaiseen leikkiin.

*”Et mehän oltais voitu ryhmäs jatkaa sitä, mutta sitte tää on ollu niin rikko-naista, ni sen takia sit se on jääny paljo lasten vastuulle, et leikkiikö ne vai ei. Mut ei ainakaa oo oma-alotteisesti lähteny...”*

Varsinainen leikkiminen jäi toiminnasta siis puuttumaan. Projektin suunnittelusta puuttui kokonaan osallistuminen leikkiin, mikä näkyy selkeästi tavoitteiden saavuttamisessa. Edes päiväkotiin jättämämme rekvisiitta ei innostanut lapsia enempää roolileikkeihin. Kaikki yhdessä tekemisemme sisälsi jonkinlaista ohjattua toimintaa. Kasvattajien palautteessa toivottiin vielä toiminnan jälkeen, että lapset olisivat saaneet enemmän varsinaista opetusta leikistä ja että toiminta olisi sisältänyt varsinaista leikkiä.

*”...et oisko se ollu sit enempi pitäny olla viel kokeilevaa se, ne kerrat niin et lapset ois saanu osallistuu, mut siin tulee just se ongelma että ku on isona ryhmänä.”*

Toimintamme vaikutti ryhmään antamalla lapsille osallisuuden kokemuksia sekä ryhmään kuulumisesta että yhteiseen toimintaan vaikuttamisesta. Myös ryhmän kasvattajien toive elämyksellisyydestä täyttyi hyvin. Elämyksellisyyden osoituksena voi esimerkiksi mielestämme tulkita sen, että viimeisen kerran palautteessa lasten negatiivinen palaute kohdistui toiminnan sisällöllisiin tapahtumiin, joissa seikkailuretki oli kohdannut haasteita, eikä niinkään siihen, että leikkikokemus olisi ollut jotenkin negatiivinen tai epämiellyttävä.

Kannustamista uusiin kaverisuhteisiin toteutettiin jakamalla lapsia pareiksi ja ryhmiin mieluummin kiinnostuksen mukaan tai arpomalla kuin kaverisuhteiden perusteella. Näin he saivat kokemuksia yhdessä toimimisesta sellaisten lasten kanssa, joiden kanssa he eivät tavallisesti leiki. Ryhmässä tapahtuvien muutosten arvioinnin tueksi kysyttiin alkukyselyssä ja palautekeskustelussa ryhmän kaverisuhteista sekä siitä, millä tavalla eri lapset osallistuvat yhteistoimintaan. Näissä asioissa ei toiminnan aikana juuri tapahtunut muutosta. Alkuperäinen oletus siitä, että toiminnalla voisi olla jonkinlaisia näillä kriteereillä mitattavia vaikutuksia, oli aivan liikaa.

Yhteistä kulttuuria toiminnassamme kuitenkin syntyi. Koko satuseikkailu oli eräänlaista ryhmän yhteistä leikkiä. Satuseikkailun pohjalta syntyi myös yhteinen satu, joka kuvasi yhdessä läpikäytyä matkaa ja runsaasti kuvallisia tuotoksia, jotka kuvasivat lasten mielikuvia ja ajatuksia taikamaailmasta. Myös neuvottelu- ja äänestämistilanteet olivat ryhmän kulttuuria, yhdessä toimimista ja yhteisöllisyyttä rakentavia menetelmiä. Toiminnan sisälle oli rakennettu tilanteita, joissa ryhmän jokaista jäsentä kannustettiin tuomaan julki ajatuksiaan siitä, miten tarinan tulisi edetä. Näiden tilanteiden yhteydessä käytiin hyviä keskusteluja demokraattisesta päätöksenteosta, siitä, mitä tarkoittaa, jos vain me kaksi lasta vastustamme Noidan vapauttamista ja muut ovat vapauttamisen puolella.

Yhteenkuuluvuudentunteita luotiin myös sillä, että huolehdimme jokaisen lapsen mahdollisuudesta tulla kunnolla näkyväksi toisten edessä, osana tätä ryhmää. Toiminnan keskivaiheilla kartoitimme itsellemme sitä, miten yksittäiset lapset ovat päässeet esille toiminnassa, joten loppupuolella pyrimme antamaan erityisesti lopuille lapsille mahdollisuuden päästä esille. Jokaiselle esillä oleminen ei kuitenkaan ollut positiivinen kokemus, ainakaan vanhempien palautteen perusteella, joten tällaisen lapsen kohdalla yhteenkuuluvuus ei varmastikaan lisääntynyt tällä menetelmällä.

Palaute lapsilta oli jokaisen kerran jälkeen pääsääntöisesti hyvin positiivista ja kasvattajat kokivat projektin antaneen lapsille yhteisen onnistumisen kokemuksen, joka luo me-henkeä. Lisäksi lapsille oli tärkeä, että he pääsivät toimimaan yhdessä aikuisten kanssa eli saivat yhteisiä leikkikokemuksia myös aikuisten kanssa. Lopun palautteessa eräs lapsista nimesi projektissa kivoimmaksi asiaksi sen, että mukana oli ollut yksi ryhmän kasvattajista.

*”Tai ku jotenki kun noi on niin ilosia siinä lopussa siitä noidan kukistamisesta et se kuitenkin toi semmosta me-henkeä et ME voitettiin se noita.”*

Satuprojekti kannusti lapsia toimimaan ryhmänsä kanssa ja ryhmänä eri tavalla kuin aiemmin, minkä itsessään uskomme luoneen ryhmään uutta yhteenkuuluvuuden tunnetta. Vaikutukset ryhmään saattavat näkyä pitkän ajan kuluessa, joten tässä vaiheessa, vaikka vaikutukset ryhmään ovat positiivisia, ne ovat pieniä.

Kolmannen tavoitekokonaisuuden opinnäytetyöprosessi täytti hyvin. Yhdistäessämme ajatuksia erilaisista teorioista kootaksemme haluamamme projektikokonaisuuden tutustuimme sekä draamaan, leikkiin, leikkipedagogiikkaan, satuihin, osallisuuteen että yhteisöllisyyteen. Leikkiin liittyen olemme kasvattaneet ymmärrystämme siitä, kuinka kasvattaja voi tukea lasten leikkiä eri tavoin ja olemme myös kasvattaneet osaamistamme siitä, milloin millainen lähestymistapa kannattaa valita. Draamaan ja leikkipedagogiikkaan tutustuminen loi pohjan satuprojektissa luomillemme toiminnoille. Satujen ja tarinoiden yhteydessä pohdimme sitä, millainen on hyvä ja kiinnostava satu tämän ikäisille lapsille ja mihin saduilla voi lapsia virittää.

Toimintapohjan kehittämistä varten saimme paljon tietoa kirjallisuudesta mutta erityisesti omista kokemuksistamme vastaavanlaisen kokonaisuuden toteuttamisesta. Projektissa jäi paljon kehitettävää toimintapohjaa ajatellen, sillä vaikka satuprojekti oli kokonaisuudessaan onnistunut kokemus valtaosalle lapsista, sen vaikuttavuus jäi pieneksi. Toimintapohjassa näitä havaitsemiamme haasteita on huomioitu, jotta tulevat satutyöskentelyt voisivat olla vaikuttavampia.

## 7.1 Tulokset

Satuprojektistamme päällimmäisenä jäi niin meille opiskelijoille kuin ryhmän kasvattajillekin mieleen elämyksellinen kokonaisuus. Kun yhdeltä lapselta viimeisen kerran päätteeksi kysyttiin kollaasikuvan avulla, mihin tarinan vaiheeseen hän haluaisi palata, hänen vastauksensa oli, että haluaisi käydä koko matkan alusta alkaen uudelleen. Tämä kokonaisuus, ryhmän ikio-oma elämys olikin merkityksellisin tuloksemme satuseikkailusta.

Seikkailua suunnitellessamme emme olleet ajatelleet, että lasten itsetunnon tukeminen olisi varsinaisia tavoitteitamme, vaikka toiminnassa tarkasti huomioitiin jokaisen osallisuus ja ryhmän tekeminen turvallisiksi rutiineilla ja sensitiivisyydellä. Kuitenkin itsetunnon tukeminen nousi esille jo kasvattajien alkukyselyssä ja myös lopun palautekeskustelussa ja koemme, että itsetunnon tukeminen oli yksi merkittävimmistä tuloksista. Satuseikkailussa oli monta paikkaa, joissa oli mahdollista kokea suuria itsetuntoa tukevia onnistumisen kokemuksia muiden edessä, jos siihen vain oli uskallusta. Ja valtaosalta lapsista löytyikin tätä uskallusta ja he sai-

vat itsetuntoa tukevia kokemuksia, kuten esimerkiksi viimeisen kerran kysymykset osoittavat (kts. kaavio 1). Toisaalta aivan jokaiselle lapselle satuseikkailu ei ollut itsetuntoa tukeva prosessi.

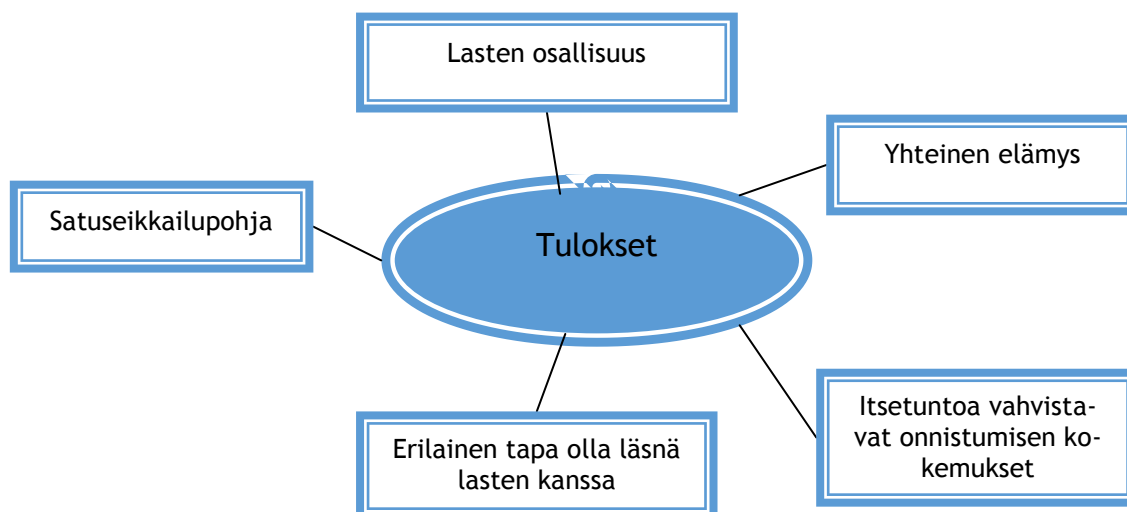
*”Paitsi sit sil yhellä lapsella oli jotenki vissiin käyny vastakkaisen se mistä ei tykänny, spekuloitiin tässä että ei tykkää olla esillä. Et se on voinu ehkä tehdä vastakkaisenki et se ei sil oo ehkä...”*

Itsetunto liittyykin mielestämme suuresti osallisuuteen, sillä itsetunnon tukeminen vaati osallisuuden kokemuksia, joten tältä kannalta ajateltuna koemme, että osallisuus näkyi satuseikkailutyöskentelyssämme sekä tuloksena että edellytyksenä muiden tulosten synnylle. Lasten osallisuutta mahdollistettiin ja tuettiin kysymällä heidän mielipiteitään ja toiveitaan toiminnalle sekä toiminnassa. Heille myös pyrittiin painottamaan, että tässä satuseikkailussa on mahdollisuus vaikuttaa, jotta he tietoisesti ymmärtäisivät mahdollisuuden osallisuudestaan toiminnassa. Osallisuuden kokemus nousi näkyviin myös lasten palautteesta (kts. kaavio 1), sillä lapset olivat selkeästi kokeneet oman osallistumisensa satuseikkailuun merkitykselliseksi. Osallisuuden tasoja ajatellen lasten palautteesta voi päätellä, että he kokivat selkeästi osallistuneensa toimintaan merkittävällä tavalla, mutta laajemmasta osallisuudesta ei lasten palautteen kautta ole näyttöä. Toisaalta omien ja kasvattajien kokemusten perusteella voi sanoa, että lapset pääsivät osallisuudessa myös muille tasoille.

Kasvattajien näkökulmasta mielekästä oli tarkkailla lapsia ja heidän toimintaansa erilaisesta roolista kuin tavallisesti. Tarkkailijoina ja leikkitovereina he näkivät lapset toisella tavalla ja pystyivät ammentamaan tästä tulevaan työhönsä. Lisäksi ainakin jotkut lapsista olivat todennäköisesti kokeneet tämän kasvattajan erilaisen roolin positiivisena, sillä palautetta annettaessa eräs lapsi oli pitänyt juuri siitä, että eräs ryhmän kasvattajista oli ollut mukana leikissä.

Oman oppimisemme kannalta satuseikkailuprojekti oli merkittävä kokemus. Se vaati paljon suunnittelua sekä kykyä jättää suunnitelmat avoimeksi ja muuttaa niitä tarvittaessa. Lisäksi toimiessamme koko lapsiryhmän kanssa näinkin intensiivisessä toiminnassa käsityksemme siitä, miten tämän ikäiset lapset toimivat ja mikä heitä kiinnostaa, kasvoi. Lähtiessämme toteuttamaan satuseikkailua koko ryhmän kanssa, ryhmän kasvattajat miettivät, onko tällaista toimintaa mahdollista toteuttaa niin suurella joukolla. Yhteinen oppimiskokemuksemme kuitenkin oli, että se on aivan mahdollista, vaikka vaatiikin tarpeeksi aikuisia oikeisiin paikkoihin sekä erityistä suunnittelua ryhmän jakamisesta, siirtymistä ja liikunnallisten osuuksien riittävyydestä. Toisaalta lapsia ei monillakaan kerroilla ollut aivan täyttä määrää, joten tästä ei voi vetää pitkälle vietyjä johtopäätöksiä.

*”Must se (toiminta koko ryhmän kanssa) on toisaalt toiminu yllättävän hyvin. Mä oisin odottanu et siel ois sellaisia ylilyöntejä ollu viel enemmän... Mm, Mä pelkäsin kaaosta.”*



Kuvio 2. Tulokset tiivistettynä

## 7.2 Tuloksena toimintapohja

Konkreettinen tulos opinnäytetyöstä on toimintapohja työskentelystämme eli opas satuseikkailulle (liite 6). Opasta suunnitellessa mukaan on otettu onnistuneet kokemukset satuseikkailusta sekä kehitetty eteenpäin niitä asioita, joissa jo toteuttamamme satuseikkailukin olisi kaivannut muutoksia. Pääpiirteissään oppaassa toteutettava satuseikkailu on kuitenkin omamme kaltainen.

Kaikki oppaassa esitetyt toimintatavat ovat olleet käytössä myös meidän satuseikkailussamme, joten olimme kokeneet ne toimiviksi. Satuseikkailupohjassa on pyritty kuitenkin painottamaan riittävää liikettä ja toiminnallisuutta, jonka ajoittainen puute vaikeutti myös meidän työskentelyämme. Liikkeen ja toiminnallisuuden merkitys korostuu erityisesti silloin, kun ryhmä on iso, mikä on tärkeää muistaa satuseikkailussa.

Suurin eroavaisuus oman toimintamme ja oppaan välillä on se, että oppaan mukaan merkittävä osa satuseikkailutyöskentelyä on lapsiryhmän muuhun toimintaan sisällytetty, vapaampi satuseikkailuun liittyvä toiminta ja leikki, mikä omasta satuseikkailustamme puuttui. Tätä kaipasimme sekä me että päiväkotiryhmä, jossa työskentelyä toteutimme, joten pidimme sen mukaan ottamista tärkeänä. Tämä lienee helpompi toteuttaa, jos satuseikkailua tekemässä ovat esimerkiksi päiväkotiryhmän omat aikuiset, eivätkä vierailijat, joita me olimme.

Toinen merkittävä eroavaisuus oppaassa ja meidän toteuttamassamme satuseikkailussa on se, että oppaassa pyritään siihen, että lapset voisivat olla selkeämmin sadusta nousevassa roolissa. Tämä oli asia, jonka koimme omassa satuseikkailussamme jääneen liian vähälle huomiolle. Selkeiden, persoonallisten roolien kautta syntyy paljon lisää mahdollisuuksia draamallisesti käsitellä erilaisia lapsia kiinnostavia tai heidän kehitykselleen merkityksellisiä asioita ja saada esteettisen kahdentumisen kokemuksia. Valmiita satuseikkailuideoita oppaaseen luodessamme pohdimme, millaisia asioita esimerkiksi Ihaan tai Ruun roolien kautta lapsi voi käsitellä.

Opas on jätetty suhteellisen avoimeksi, neuvoja ja vinkkejä sisältäväksi kokoelmaksi, jotta omaa satuseikkailuaan luovan aikuisten ja lasten ryhmän luovuus, ideat, tarpeet ja taidot kohtaisivat toiminnassa parhaiten. Toteuttamamme satuseikkailu oli myös rakennettu näin, perustuen sekä lasten että meidän toiveisiimme sekä omaan mielenkiintoomme ja osaamiseemme ja mielestämme tämä oli hedelmällinen lähtökohta. Toimintapohjaan tuodut valmiit satuseikkailuideat olivat mielestämme tärkeitä siinä mielessä, että ne konkretisoivat lukijalle sitä, millainen runko satuseikkailulle tulisi etukäteen suunnitella. Parhaaseen tulokseen uskomme toiminnassa päästävän, jos näistä toimintapohjista etsitäänkin vain innostusta ja vertailupohjaa omaa työskentelyä varten.

### 7.3 Yhteistyö päiväkodin kanssa

Opinnäytetyön mahdollistumisen ja onnistumisen takia yhteistyö päiväkodin kanssa oli keskeistä. Kuten jo aiemmin on kerrottu, ehdotus opinnäytetyöstä tuli päiväkodilta, mutta keskusteltuaamme alustavasti yhteistyökumppanimme kanssa saimme vapaasti lähteä kehittämään opinnäytetyöstä itseämme kiinnostavaa ilman suurempia vaatimuksia. Tämä oli mukava haaste, ja koemmekin, että meidän olisi pitänyt tätä vapautta lähteä käyttämään laajemmin jo alusta lähtien. Aluksi suunnittelussamme keskityimme siihen, mitä oletimme päiväkodin meiltä odottavan ja tämä hidasti työskentelyä.

Varhaiskasvattajien alkukyselyn (kappaleessa 7.2.) yhteydessä tapasimme koko varhaiskasvattajatiimiä ensi kerran niin, että pystyimme keskustelemaan molemminpuolisista toiveista ja odotuksista satuseikkailutyöskentelyä kohtaan. Varhaiskasvattajien odotuksista on kerrottu jo aiemmin, mutta myös me opinnäytetyön tekijät olimme miettineet millaista apua ja tukea heiltä tarvitsemme. Pyysimme, että kasvattajat huolehtisivat videokuvauksesta, osallistuisivat toimintaan ja tarkkailisivat lapsia ja lapsiryhmää niin että he voisivat antaa tietoa myös ilmiöistä, jotka näkyvät lapsissa meidän poissa ollessamme. Lisäksi pyysimme heiltä tukea satuseikkailuun kutumisessa: Toivoimme että kasvattajat informoisivat perheitä toiminnan ajankohdista, jotta tulisi mahdollisimman vähän poissaoloja ja pyysimme myös, että lapsille mahdollistettaisiin taikaesineillä leikkiminen myös ohjattujen tuokioiden ulkopuolella.



Toimintatuokioiden aikana yhteistyömme sujui hyvin. Ryhmän kasvattajat olivat mukana toiminnassa leikkien sekä tarjoten turvaa ja tukea jännittävässä tilanteissa. Tämän koimme erittäin tärkeäksi, sillä lapsista näki, kuinka mukavaa heistä oli leikkiä yhdessä aikuisten kanssa ja kuinka turvallista oli, kun jännityksen hetkellä mukana oli tuttu aikuinen ihan omana itsenään. Video- ja valokuvaaminen ei olisi ilman varhaiskasvattajia myöskään ollut mahdollista, sillä olimme itse niin tiivisti kiinni toiminnassa. Lisäksi saimme kaikkien toimintakertojen yhteydessä palautetta ja ajoittain ideoita, joiden avulla pystyimme valmistelevaan seuraavaa kertaa paremmin.

Satuseikkailuvaiheen jälkeen pidimme varhaiskasvattajien kanssa palautekeskustelun, jossa pääsimme kuulemaan kaikkien varhaiskasvattajien kokemuksia satuseikkailusta. Tähän mennessä olimme kuulleet palautetta lähinnä yhteyshenkilömme ajatuksia, joten oli mukava kuulla miten myös muut kasvattajat olivat toiminnan kokeneet. Palautekeskustelun jälkeen viestittelimme vielä muutamilla sähköposteilla samoin kuin ennen toimintakertoja.

Haasteena yhteistyössä päiväkodin kanssa koimme sen, että satuseikkailutyöskentelyn tukeminen päiväkodin arjessa, meidän vierailujemme ulkopuolella jäi vähäiseksi. Palautekeskustelussa päiväkodin yhteyshenkilö ilmaisi asian niin, että hän olisi toivonut meiltä toimintakertoja, jotka olisivat sisältäneet itse leikkiä eikä niinkään varsinaista satuseikkailua. Toiminnan jälkeen ymmärsimme, että sellaiselle ohjaukselle olisi ollut tarvetta, mutta alkuperäinen ajatuksemme oli, että lapset olisivat voineet keskenään, arjen leikkihetkissä leikkiä satuseikkailun innoittamina. Ryhmän varhaiskasvattajat olisivat kuitenkin tarvinneet meiltä enemmän ohjeistusta siihen, mitä heiltä odotetaan. Toiminnan lähdettyä käyntiin, ymmärsimme, että meidän olisi pitänyt ohjeistaa heitä vielä enemmän ja suuremmin siihen, mitä heiltä toivomme, mutta opiskelijoina ja päiväkodissa vierailijoina ollessamme olimme hieman liian arkoja sitä tekemään. Lisäksi päiväkodin sisällä tapahtuneet henkilöstömuutokset vaikeuttivat suoraa yhteydenpitoamme ryhmään: Yhteyshenkilönämme ollut kasvattaja, joka oli laajimmin perehtynyt työskentelyymme ja toiveisiimme, ei toimintakertojen aikana ollut enää kokoaikaisesti tämän ryhmän kanssa vaan oli muissa tehtävissä päiväkodin sisällä.

#### 7.4 Heidin itsereflektio

Lähtiessäni opinnäytetyöprosessiin olin tehnyt yhden harjoittelun päiväkodissa 1-3 -vuotiaiden ryhmässä sekä erinäisiä kouluprojekteja ja keikkoja varhaiskasvatusikäisten lasten kanssa. Luoviin toimintoihin suuntautuneena minulla oli paljon opittavaa varhaiskasvatukseen liittyvän teoriapohjan luomiseksi, sillä luovissa opinnoissa teoriaa varhaiskasvatuksesta ei tule kovinkaan paljoa. Toisaalta luovat toiminnot ovat antaneet minulle erilaista osaamista ja tietoa, jota pystyin hyödyntämään opinnäytetyössä. Ohjauksesta minulla oli jonkin verran kokemusta, mutta ohjaaminen kuitenkin jännitti, koska jokainen ryhmä ja tilanne ovat aina erilai-

sia. Päästessäni katsomaan omaa toimintaa videolta sain erilaisen näkökulman tilanteesta. Joskus tilanne oli tuntunut omassa päässä aivan erilaiselta kuin miltä se ulkopuolisena katsojana näytti.

Roolissa ohjaaminen oli minulle uusi ja mielenkiintoinen kokemus. Se oli myös haastavaa, sillä kaiken ohjaamisen täytyi tulla roolihahmona Aniksena. Joskus Aniksena olo unohtuikin tekemisen lomassa. Koen, että Aniksen roolia olisi voinut ryhmän kanssa pohtia paremmin, kuten, että millainen hän on luonteeltaan, sillä Anis ja Lilja eivät olleet valmiista tarinasta otettuja, joten heillä ei siksi ollut selvää tarinaa tai luonnetta taustalla. Näin roolissa ohjaaminenkin olisi ehkä tuntunut selvemmältä ja tuokioihin olisi mahdollisesti tullut sadunomaisempi tunnelma.

Opinnäytetyön tekeminen ryhmässä oli minulle mieluista, sillä parin tai ryhmän kanssa tulee aina useampia näkökulmia. Ryhmän kanssa pystyin jakamaan stressin, mutta myös onnistumisen kokemukset. Jaoimme tehtävät aina tasapuolisesti ja yhteistyö sujui hyvin. Teimme opinnäytetyötä aluksi paljon yhdessä, jotta kaikilla olisi samanlainen näkemys siitä mitä teemme. Tästä pitkästä, vuoden kestäneestä prosessista olen oppinut paljon. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden aikana oli siedettävä epävarmuutta siitä, että ei tiennyt mitä ehdotuksia lapsilta tulee ja millaiseksi tarina siitä muokkautuu. Tällaisessa toiminnassa meidän oli myös luotettava toisiimme ja lähdettävä toisten ideoihin täysillä mukaan.

Mieleisintä koko prosessissa minulle oli toiminnan suunnittelu ja toteutus lapsiryhmässä. Kun lapsista näkee heidän olevan sitoutuneita ja innostuneita toiminnasta, on paras kiitos mitä voi saada. Projektin alussa en tuntenut osallisuuden teoriaa enkä ymmärtänyt vielä miten lapsia voi osallistaa ja miksi se on hyväksi lasten kanssa toimiessa. Nyt siitä on tullut itselleni tärkeä arvo. Kun toiminnasta saisi vielä enemmän lapsilähtöistä ja osallistavaa, se olisi lapsille vieläkin mielekkäämpää.

Haastavinta opinnäytetyöprosessissa oli suuren lapsiryhmän ohjaaminen ja varhaiskasvatukseen liittyvän teorian puutteellisuus alussa. Suuren ryhmän ohjaamisessa oli oltava aktiivisesti läsnä monelle ennestään tuntemattomalle lapselle tietämättä heidän mieltymyksistään ja haasteistaan. Samalla tietenkin halusin heille mahdollisimman miellyttävän ja kivan kokemuksen. Teoriatiedon puuttuminen opinnäytetyöprosessin alussa vaikutti koko omaan opinnäytetyöprosessiin, sillä en tiennyt, mikä on tärkeää lasten kanssa toimiessa ja mitä kaikkea on otettava huomioon. Prosessin aikana teorian tietämykseni on kuitenkin kasvanut todella paljon ja se kehittyy edelleen.

## 7.5 Kirsi-Hannelen itsereflektio

Opinnäytetyöprosessimme kesti suurin piirtein vuoden ja se sisälsi laajan skaalan erilaisia tunnekokemuksia innostuksesta ja energisyydestä väsymykseen ja tuskastumiseen. Matkan varrella koin parhaaksi asiaksi ryhmämme toimivuuden ja se on päällimmäisenä oppimiskokemuksena mielessä myös näin jälkeenpäin. Koen, että jokainen meistä toi työskentelyyn oman panoksensa tasavertaisesti ja mitä pidemmälle työskentely eteni, sitä suuremmin pystyimme ilmaisemaan toiveitamme. Oli ihana huomata, että jossain vaiheessa jokaisella on ollut mahdollisuus sanoa, että tässä kohtaa tarvitsen hieman taukoa tai että nyt en enää jaksa työskennellä tämän osa-alueen parissa. Lisäksi on ollut upea huomata, että olemme voineet sanoa toinen toisillemme oikeasti keskusteleavassa hengessä ja toista loukkaamatta, että jokin ei ole hyvä idea. En tiedä olenko koskaan aiemmin oikeasti tehnyt sellaista ryhmätyötä, jossa näin olisi ollut. Ja se on ollut mahtavaa ja avartavaa.

Koen, että opiskelu luovissa toiminnoissa sai minut entistä enemmän ymmärtämään ryhmässä oppimisen ja toimimisen merkityksen ja opinnäytetyön prosessi vahvisti tätä kokemusta vielä entisestään. Näin vuosi tähän aiheeseen tartuttuani näen, että ryhmässä työskentely oli merkittävämmässä osassa tästä aiheesta kiinnostumistani, kuin mitä silloin ymmärsin. Jos olen edes jonkin verran kehittänyt ryhmän kanssa ja ryhmän hyväksi työskentelemisen taitojani, olen todella tyytyväinen.

Minusta olen onnistunut kehittämään näitä taitoja. Olen ylpeä siitä, millaista uskallusta me osoitimme lähtiessämme kokeilevalla otteella työskentelemään niinkin suuren lapsiryhmän kanssa. Oli hauskaa ja jännittävää odottaa, millaisia ehdotuksia ja ideoita lapsiryhmältä tulisi ja miten osaisin reagoida niihin. Olen itse työskennellyt aiemmin jonkin verran eri-ikäisistä lapsista ja nuorista koostuvien ryhmien kanssa, mutta en koskaan ennen näin luovalla otteella, vaan lähinnä leikkejä, pelejä ja askartelua tai pienryhmätyöskentelyä ohjaten. Kuitenkaan ilman näistä strukturoidummista ryhmänohjauskokemuksista hankittua luottamusta omiin ryhmänhallintataitoihini en olisi tätä toimintaa uskaltanut lähteä toteuttamaan. Mielestäni lähtökohta luovemman otteen ryhmänohjauksessa ei eroa strukturoidummista paljoakaan: Tärkeintä on kuunnella ryhmää, sen ajatuksia ja oloja sekä muuttaa omaa toimintaansa sen mukaan. Ero on mielestäni muodossa, ei niinkään ohjaajan havainnointi- ja arviointiprosessissa.

Roolissa ohjaamisen kokemus jäi minulle hieman kevyeksi. Oma hahmoni ei ollut kovinkaan erikoisen näköinen, sillä minulla ei ollut vihreitä korvia tai irtoviiksiä, jotka olisivat luoneet minulle tai muille tunnetta satumaisesta roolihahmosta. Koin enemmänkin ohjanneeni toimintaa lähes omana itsenäni. En ole edes varma, käsittivätkö lapset, että minulla oli roolihahmo. Toisaalta hahmoni tulikin olla tavallinen, enemmän lasten vertainen. Tässä mielessä en voi

sanoa kokeneeni suuresti silmiä avaavia kokemuksia roolissa ohjaamisesta. Mutta voihan olla, että se ei varsinaisesti poikkeakaan muusta osallisuuteen pyrkivästä ohjaustyylistä. Tärkeintä on pitää silmät auki sille, mitä ryhmästä nousee ja avoimin mielin tarttua siihen.

Opinnäytetyön vuosi on saanut minut myös pohtimaan leikkiä entistä enemmän. Näin, kuinka merkityksellistä on se, että aikuinen heittäytyy leikkiin tosissaan ja kuinka se muuttaa lapsenkin suhtautumistapaa koko toimintaan. Tämän vuoden aikana leikki ja sen merkitys on kulkenut muutenkin mukani ja olen mahdollisuuksien mukaan koettanut myös muissa yhteyksissä olla lasten roolileikeissä mukana ja opetella sitä, mikä on juuri minun tehtäväni ja tyylini leikissä. Koen itse vaikeaksi yhdistää toimintaa organisoivan ja järjestystä ylläpitävän sekä mukana leikeissä olevan kasvattajan rooleja. Opinnäytetyötä tehdessä leikkiminen oli helpompaa, kun meidän ei tarvinnut huolehtia lasten loppupäivästä. Kuitenkin nämä roolit pitäisi pystyä vielä vahvemmin yhdistämään, jotta voisi tarjota lapsille parempaa varhaiskasvatusta. Lopulta, aikuisen rooli leikin tukemisessa on niin moninainen. Se voi olla kaikkea mahdollistajan ja aktiivisen osallistujan välillä. Pitäisi vain löytää oikeat tilanteet oikealle toiminnalle.

Tämä opinnäytetyöprosessi on tuonut myös paljon uudenlaisia kokemuksia siitä, millaista projektimainen työn tekeminen on. Vaikka opiskelujen aikana on tehty monia erilaisia itseohjautuvia tehtäviä, eroaa opinnäytetyö näistä kuitenkin selvästi. Tässä työskentelyssä oli aivan eri tavalla meidän harteillamme kaikki ideoinnista toteutukseen ja aikataulujen luomiseen. Jollain tavalla odotukset olivat suuret, mutta toisaalta kaikki oli oman halumme varassa. Vaikka opinnäytetyön tietää olevan aiempia suurempi tehtävä ja opiskelijan itsensä vastuulla, yllätyin kuitenkin siitä, kuinka paljon jouduin kasvamaan oman mielipiteeni ja ajatusteni ilmaisemisen taidossa. Opinnäytetyö kehitti suuresti ammatillista itseluottamustani, vaikka se kaipaakin kipeästi tukea jatkossakin. Opinnäytetyön valmiiksi saattaminen vaatii mielestäni tietynlaisen askeleen ottamista, sen toteuttamista itselleen, että minusta tulee tämän alan ammattilainen, muuten opinnäytetystä ei tule tekijöidensä näköinen tai edes valmis.

Kokonaisuudessaan opinnäytetyövuosi on ollut hieno oppimiskokemus yhteistyöstä, ryhmästä ja leikkillisyydestä. Vuosi osoitti sen, kuinka paljon minulla on vielä matkaa ammattilaisuuteen, mutta myös sen, että tähän asti kerätty oppi ja kokemukset ovat jääneet mieleen ja että osaan hyödyntää niitä.

## 7.6 Emmin itsereflektio

Kun opinnäytetyöprosessi lähti liikkeelle, toivoin sen olevan kokemus, joka vahvistaisi ohjaustaitojani, mutta myös kokemus, joka laajentaisi tietämystäni varhaiskasvatuksesta yleisesti. Erityisesti halusin oppia lasten kasvusta ja kehityksestä sekä leikeistä. Aloittaessani, minulla oli takanani kaksi harjoittelua 1-5-vuotiaiden lasten kanssa.

Oppinnäytetyöhön liittyvän teorian tiedon etsiminen ja lukeminen toivat minulle paljon uutta tietoa lapsen kasvusta ja kehityksestä ja oikeastaan yllättävän paljon tietoa kaikesta mahdollisesta varhaiskasvatukseen liittyvästä. Koen, että oppinnäytetyö auttoi minua saamaan tietoperustan, joka on lastentarhanopettajan työssä tarpeellinen. Tärkeimmät tiedolliset oivallukseni liittyivät työskentelyn aikana lapsen leikkiin, sen kehitykseen ja aikuisen rooliin leikin tukemisessa. Ymmärsin kuinka monipuolista leikin tukeminen voi olla. Toinen aihe, josta tulin oppineeksi myös hyvin paljon oli draama. Ymmärsin, kuinka luonnollinen tapa draama on toimia lasten kanssa ja kuinka helposti siinä pystytään käsittelemään eettisiä aiheita ja työskentelemään hyvin erilaisten teemojen ympärillä.

Itse käytännön ohjaus oli suurin oppimiskokemus. Lasten kanssa toimiessa, heidän ideoitaan kuunnellessa ja toimintaa suunnitellessa en oppinut pelkästään ohjaustaitoja, vaan myös minulle avautui ehkä ensi kerran opintojeni aikana mitä lasten osallisuus on. Opin kuinka se on kokonaisvaltaista lasten ajatusten ja mielipiteiden arvostamista ja hyödyntämistä yhteisen toiminnan eri vaiheissa. Oman ohjaamisen seuraaminen videolta sai minut kovasti pohtimaan sitä, millä tavoin olen vuorovaikutuksessa eri lasten kanssa. Opin kiinnittämään huomiota siihen, kuinka huomioin yksittäisiä lapsia ryhmätoiminnassa.

Toiminnassa sain myös omiin ohjaustaitoihini varmuutta ja rohkeutta kokemuksen kautta. Sain paljon ideoita ja mallia ohjaamiseen Kirsi-Hannelelta, Heidiltä sekä päiväkodin varhaiskasvattajilta. Satuseikkailussa ohjasin lähinnä itsenäni, mutta hieman myös banaaninviljelijän ja noidan roolissa. Roolissa ohjaamisen koin vapauttavana, sillä en kokenut paineita niin paljon ohjaamisesta peittävän naamion ja roolin suojissa. Lisäksi roolini olivat hyvin lyhytkestoisia verrattuna Kirsi-Hannelen ja Heidin rooleihin.

Yhteinen prosessi, teorian tiedon jäsentäminen ja erityisesti yhteiset keskustelut oman oppinnäytetyötiimimme kanssa, saivat minut pohtimaan omaa ammatillista identiteettiäni. Prosessin aikana tulin miettineeksi paljon sitä, mitä juuri minä pidän tärkeänä varhaiskasvattajan työssä. Mielestäni keskustelumme avasivat monipuolisia ajatuksia sille, mikä voi olla hyvää varhaiskasvatusta. Yksiselitteistä vastausta kun sille ei ole. Ilman oppinnäytetyötiimiä en usko, että olisin oppinut niin paljon. Olen iloinen siitä, että meidän ryhmässämme sain tilaa hyödyntää omia vahvuuksiani. Koen yhteisen ilmapiirin olleen kannustava, luova ja empaattinen. Uskon, että tämä oppinnäytetyön jälkeen omaa osaamista varhaiskasvatuksen saralla on hyvä lähteä rakentamaan eteenpäin.

## 8 Eettinen reflektio

Opinnäytetyön eettisyyttä arvioidessa täytyy tarkastella työtä tutkimuksellisten näkökohtien valossa, miten hyvin tutkimuksen tekemiseen liittyvä eettisyys työssämme toteutuu. Tutkimusetiikan voi tiivistää kolmeen osa-alueeseen: 1) Älä vahingoita tutkimuksesi kohdetta, 2) Älä valehtele tutkimustasi koskevista asioista tiedeyhteisölle äläkä yhteiskunnalle sekä 3) Älä varasta muiden aineistoja äläkä tuloksia (Hallamaa, Lötjönen, Launis ja Sorvali 2006: 398). Samaa ajatusta sivuaa myös Klaus Mäkelä tutkijan velvollisuuksien muodossa: tutkijalla on velvollisuus tuottaa luotettavaa tietoa maailmasta, ylläpitää tieteellistä julkisuutta sekä kunnioittaa tutkittavien oikeuksia. (Mäkelä 2006: 360.) Näiden kolmen periaatteen kautta täytyy tarkastella myös tätä opinnäytetyötä.

Valehtelemasta ja varastamasta pidättäytyminen sekä tieteellinen julkisuus käsittelevät tutkimuksen luotettavuutta. Onko opinnäytetyömme arviointi ollut sellaista, että olemme toteuttaneet sen antamatta minkään muun kuin tuloksiemme vaikuttaa ja kestääkö se tieteellisen tarkastelun? Objektiiiviseksi opinnäytetyötä ei voi sanoa, koska olemme itse olleet toteuttamassa koko prosessin ja näin ollen emme ole lähtökohtaisesti työn ulkopuolella. Olemme kuitenkin pyrkineet arvioinnissa rehellisyyteen, jotta tulokset eivät olisi olleet vain meidän arvioijien omaa kokemusta, painotamme arvioinnissa yhteistyökumppanien kokemuksia ja havaintoja. Keskustelujen äänittämisen ja litteroinnin kautta olemme myös pyrkineet varmistamaan, että yhteistyökumppanien ajatukset tulevat varmasti oikein tulkituiksi. Luotettavuuden ylläpitämiseksi olemme keskenämme käyneet paljon keskustelua siitä, mitä tuloksista voi todellisuudessa lukea.

Toinen puoli tutkimuksen eettisyydestä käsittelee tutkijoiden suhdetta tutkimukseen osallistuviin ihmisiin. Tätä osaa eettisyydestä määritellään laajasti myös erilaisilla sosiaalialaa ja lastentarhanopettajan työtä koskevilla ammattieettisillä linjauksilla. Lastentarhanopettajan ammattietiikan arvotausta pohjautuu ihmisarvoon, totuudellisuuteen, oikeuteen ja vapauteen. Humanistisen ihmisarvon mukaisesti pyrimme kohtelemaan lapsia samanarvoisesti kehtään syrjimättä. Otimme kaikki lapset ja aikuiset mukaan toimintaan. Totuudellisuus tarkoittaa, että lasten kanssa ollaan rehellisiä kaikessa vuorovaikutuksessa. Toimintamme aikana, sitä ennen ja sen jälkeen kerroimme lapsille rehellisesti miksi olemme tulleet ja mitä kullakin kerralla teemme. Vastasimme myös rehellisesti lasten kysymyksiin. Ainut tilanne, jossa emme olleet totuudellisia oli, kun emme paljastaneet itse olleemme satuseikkailun hahmoja, sillä halusimme pitää lasten jännityksen ja mielikuvituksen yllä. Kerroimme kuitenkin aluksi lapsen aloitteesta, että Noita ei ole oikea ja että toimintamme on leikkiä.

Oikeudenmukaisuuteen pyrimme välttämällä yksittäisten lasten suosimista ja mahdollistamalla sen, että kaikki tulevat kuulluiksi. Annoimme pääsääntöisesti puheenvuoron viittaamalla, jotta pystyimme antamaan mahdollisimman monelle tilaisuuden päästä ääneen. Toiminnassamme oli myös tilanteita, joissa kaikille annettiin tilaisuus olla äänessä vuorotellen. Kunnioitimme lasten vapautta niin, että annoimme heille mahdollisuuden olla puhumatta tai osallistumatta.

Toimme päiväkotiryhmän lapsille kokemuksia yhdessä tekemisestä ja onnistumisesta. Suurimmalle osalle toiminta oli mieleistä. Kukaan ei halunnut jättäytyä toiminnasta, vaikka siihenkin päiväkodin varhaiskasvattajat antoivat tilaisuuden. Ketään lasta ei siis pakotettu toimintaan. Päiväkodin näkökulmasta ryhmään saatiin uutta virikettä lapsille ja varhaiskasvattajat saivat seurata lapsia olematta vahvasti ohjaajan roolissa, mikä antoi heille mahdollisuuden seurata lasten toimintaa ryhmässä. Toimintamme herätti myös keskustelua ryhmässä esimerkiksi palautteen antamisesta ja asioista, mitkä tuottavat iloa.

Lasten ollessa tutkimuksen kohteena eettisyyteen kuuluu kiinteästi vanhempien tai huoltajien huomioiminen. Vanhempien tehtävänä on pitää lastensa puolia ja on heidän vastuullaan antaa suostumus lapsensa osallistumisesta tutkimukseen. Tämän takia myös tässä tutkimuksessa on huolehdittu, että vanhemmat saavat sopivasti tietoa tutkimuksesta ja että heidän on tämän perusteella mahdollista antaa suostumuksensa. Suostumusluvan (liite 3) yhteydessä vanhemmat saivat perustavat tiedot opinnäytetyöstä ja sen toteutuksesta sekä lapsen yksityisyydensuojasta huolehtimisesta. Tämän lisäksi vanhemmat saivat halutessaan lisätietoa tiedotteesta (liite 4), joka toimitettiin päiväkodin ilmoitustaululle heidän tutustuttavakseen. Tällä pyrimme varmistamaan sen, että jokaisen vanhemman oli mahdollista saada sopiva määrä informaatiota suostumuspäätöksen tekemiseksi. Oletimme osan vanhemmista kaipaavan tietoa enemmän kun taas toisille suurempi määrä olisi ollut liikaa kielitaidon haasteiden tai perehtymisajan vähäisyyden takia. Lisäksi pyrimme pitämään vanhempia osallisina myös toiminnan aikana vanhempaintiedotteilla (liite 7), jotta he voisivat tukea lapsiaan satuseikkailuprosessissa kotona, jos siihen olisi ilmennyt tarvetta.

## 9 Pohdinta

Taikametsä- satuprojekti oli meille hyppy tuntemattomaan. Lähdimme toteuttamaan jotain meille täysin uutta. Ehkä tästä johtuen omat oletuksemme eivät aina kohdanneet todellisuutta. Toiminnassamme pyrimme hyödyntämään ideoita leikkipedagogiikasta ja draamasta sekä esittävästä teatteritaiteesta. Toimintamme ei kuitenkaan sopinut minkään yksittäisen teorian kehykseen. Tämä johtui siitä että, meidän oli vaikeaa löytää yhtä teoriaa, joka palvelisi ison lapsiryhmän kanssa toimista ja toisaalta sitä, miten halusimme hyödyntää eri teorioista nousevia hyviä ideoita. Kaiken kaikkiaan voisi sanoa, että toimintamme oli hyvin kokeellista.

Leikkipedagogiikkaa toiminta muistutti, koska lapsia innostettiin sadun maailmaan ja heille esitettiin alussa satua näytelmän kautta. Lisäksi lapset jossain määrin eläytyivät rooleihin. Rooleissa ohjaaminen oli meille tapa ohjata yhteistä leikkiämme lasten kanssa ja olla siinä mukana. Leikkipedagogiikan mukaan aikuinen ei voi toimia leikissä auktoriteettina, vaan hänen on heittäydyttävä mukaan toimintaan leikitoverin asemassa (Hakkarainen & Brédikyté 2013: 1). Ajattelimme, että kun ohjaamme rooleissa, lasten olisi helpompi pitää meitä leikkitovereina. Ohjaajina meidän oli kuitenkin oltava enemmän auktoriteetteja kuin leikkipedagogiikassa, jotta tarinamme etenisi.

Draamaa toiminta muistutti, koska hyödynsimme draaman työtapoja ja ajattelua. Toimimme välillä rooleissa lasten kanssa ja välillä niiden ulkopuolella. Toimimme myös kuvitteellisessa maailmassa, ja teimme draamasopimuksen siitä kuinka kuvitteellisessa maailmassa toimitaan. Kuvitteellisen maailmaan siirryimme siirtymille ja maailmaa suunnittelimme draaman työta voilla ja improvisaation keinoin. Draamaksi toimintaa ei kuitenkaan voi laskea ehkä siksi, että toiminnassa ei ollut riittävästi eettistä pohdintaa, jota olisi harjoitettu rooleissa ja roolien ulkopuolella. Arvoitukseksi jää saivatko lapset esteettisen kahdentumisen kokemuksia. Pohdimme, että monipuolisemmat roolit olisivat mahdollisesti näitä synnyttäneet.

Toimintamme oli siis inspiroivaa toimintaa omaehtoista leikkiä varten. Jälkeenpäin ajateltuna koemme, että lapsia olisi voinut innostaa leikkiin myös niin, että olisimme leikkineet heidän kanssaan. Lisäksi meidän olisi ollut hyvä seurata lasten leikkejä prosessin loppupuolella. Ollisimme saaneet enemmän tietoa toimintamme vaikutuksista. Toimintamme oli lopulta ohjaajavetoista. Tämä johtui siitä, että halusimme antaa kaikille lapsille yhtäläisen elämyksen satuseikkailusta. Jotta toiminta olisi ollut vielä lapsivetoisempaa, olisi meiltä vaadittu lisää kokemusta, uskallusta ja epävarmuuden sietokykyä. Satuprojektissa toimimme sillä osaamisella, jota meillä oli.

Suunnitellessamme satuseikkailua jätimme jonkin verran tilaa lapsilta tuleville ideoille sekä tartuimme lasten spontaaneihin ideoihin. Tarkoituksenamme oli saada lapsille tunne siitä, että he voivat vaikuttaa tarinan kulkuun ja olla siinä osallisena. Osallisuus onkin tärkeä asia nykyisten käsitysten mukaan varhaiskasvatuksessa. Pohdimme, että tällaisella työskentelytavalla lapsi saakin suurimman elämyksen, kun hän saa tuoda asioita omasta mielikuvituksestaan, sillä ne liittyvät hänen elämäänsä ja siksi liikuttavat häntä.

Koimme, että eri lapset innostuivat erilaisista asioista ja tarjoamalla monipuolisen seikkailun varmistimme, että kaikki pääsivät mahdollisimman hyvin mukaan ainakin jossain vaiheessa. Toiset lapset ovat taitavia käyttämään mielikuvitustaan ja satuseikkailussa sitä pääsee käyttämään ja vaikuttamaan omalla mielikuvituksellaan koko ryhmän käyttäytymiseen. Toisilla lapsilla tämä taito on vielä enemmän harjoittelun asteella ja he pääsevät satuseikkailussa



oppimaan muilta ja voivat löytää osallisuuden kokemuksia pikemminkin osallistumisen kuin varsinaisen vaikuttamisen tasoilta. Mielestämme yksi suuri ansio satuseikkailussa oli nimenomaan se, että satuseikkailussa lapsi hyväksytään mukaan sellaiseen leikkiin, johon hänen oma osaamisensa ei muuten riittäisi. Aikuinen on mukana lieventämässä ristiriitoja, joita erilaisista leikki- ja sosiaalisista taidoista seuraa. Vaikka opinnäytetyössämme ei varsinaisesti se näkynytäkään, uskomme, että tämä on yksi sellaisista menetelmistä, jolla lasten roolileikkiä kehitetään ja jolla opetetaan leikkitaitoja.

Koska suuria, tässä hetkessä näkyviä muutoksia lasten leikeissä tai ryhmän toiminnassa ei juuri tapahtunut, voi pohtia kannattaako tällaista verrattain suuritoista työskentelyä lähteä toteuttamaan päiväkodissa. Koemme kuitenkin sen toteuttamisen arvoiseksi. Lapset saivat positiivisia kokemuksia yhteisöllisyydestä ja osallisuudesta, mikä vaikuttaa heidän tapaansa katsoa maailmaa. Jokainen tällainen positiivinen kokemus on arvokas, sillä moni lapsi ja nuori tarvitsisi varmasti vielä paljon enemmän rohkaisua ja tukea oman minänsä rakentamiseksi.

Tekemämme satuseikkailun tyyppistä toimintaa voi siis mielestämme toteuttaa päiväkotiryhmässä. Kevyemmäksi työskentelyn voisi tehdä niin, että ei panosta liikaa esiintymisasuihin ja rekvisiittaan tai muihin etukäteisvalmisteluihin. Lasten mielikuvituksen voimalla voidaan helposti päätyä vaikka minne, varsinkin kun aikuinen itse todella uskoo siihen mitä tekee. Omasa satuprojektissa panostimme paljon toiminnallisten kertojen suunnitteluun, koska halusimme kokeilla erilaisia työtapoja ja toimintoja käytännössä. Toimintapohjassa on malli kevyemmällä suunnittelulla ja yhden aikuisen roolihahmolla. Työskentelyn on sen mukaan myös tarkoitus olla väljempää, pidemmälle ajanjaksolle jaettua, jotta se ei kävisi niin raskaaksi toteuttajilleen ja jotta varsinaisten toimintakertojen välissä olisi aikaa innostaa lapsia leikkimään yhdessä luodussa maailmassa, mikä meidän projektissamme jäi aivan liian vähäiselle.

Satutyöskentelyssä aikuisen opastuksessa lapsia innostetaan leikkimään roolileikkejä. Roolileikissä kieli kehittyy ja sosiaaliset taidot paranevat (Smith 2010: 172-173.) Näiden taitojen kehittyessä lapset oppivat luultavasti myös neuvottelemaan ja ratkaisemaan ristiriitoja, sillä ollessaan leikissä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa lapset joutuvat neuvottelemaan jatkuvasti leikin ehdoista. Joskus ehdoista voi syntyä erimielisyyksiä, joita opitaan yhdessä selvittämään. Näemme tällaiset taidot hyvin tärkeinä lapsen tulevaisuuden kannalta, sillä neuvottelutaidoilla voidaan mahdollisesti välttää riitautuminen ja näin ystävyysuhteetkin kantavat pidempään.

Ison ryhmän kanssa toimiminen oli opinnäytetyötämme keskeisesti määrittänyt asia. Myös kiristyvän taloustilanteen kanssa painivat kunnat ja muut sosiaalipalvelujen tarjoajat pohtivat ryhmätoimintaa ja ryhmäkokoja. Toisaalta monia palveluja muutetaan ryhmämuotoisiksi rahan säästämiseksi, mutta toisaalta panostetaan ryhmäkokojen pienentämiseen, esimerkiksi

kouluissa valtionavun kannustamana (Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote 2014). Ryhmän kanssa työskenteleminen tavallisuudesta poikkeavalla tavalla voi tarjota lapsille aivan uudenlaisia kokemuksia ja tukea kasvuun ja kehitykseen, joten siksi siihen olisi panostettava. Varhaiskasvatuksessa pinnalla on pienryhmätyöskentely. Tämä on hyvä asia, sillä pienryhmän edut ovat lapselle suuret. Ympärillä ei ole liikaa hälyä eikä hallitsemattomasti sosiaalisia suhteita ja aikuinen on paremmin saatavilla. Kuitenkin kasvattajan näkökulmasta mahdollisuudet siihen, mitä pienryhmän kanssa voi tehdä yksin, ovat rajalliset. Olisiko mahdollista kehittää lisää jotain välimuotoista ryhmätoimintaa, sellaista jossa useampi kasvattaja voisi ryhmän kanssa työskennellä monipuolisemmin, hyödyntäen luovuutta ja useamman aikuisen läsnäoloa?

Satuseikkailuprojektimme nosti mieliimme kysymyksen aikuisen roolista lapsen leikissä. Kuinka paljon ja miten aikuisen tulisi vaikuttaa lapsen leikkiin ja mistä syistä? Liittyykö aikuisen tehtävä lapsen leikkiin vaikuttamisessa vain pedagogisten elementtien mukaan tuomiseen vai kuuluuko siihen muutakin? Suomalaisten päiväkotien varhaiskasvatussuunnitelmissa käytetään monesti sanaparia vapaa leikki (Rutanen 2009: 207-2010), mutta sana vapaa voi antaa väärän mielleyhtymän leikin rajattomasta vapaudesta, johon ei suinkaan pyritä. Pikemminkin vapaalla leikillä tarkoitetaan hetkiä tai tilanteita, jolloin päiväkotiympäristössä lapselle annetaan tilaa vapaasti leikkiä. (Rutanen 2009: 212-213.) Toisaalta voiko mikään päiväkodissa tapahtuva toiminta olla vapaata? Aikuinen ja laajemminkin koko varhaiskasvatusinstituutio määrittelevät ja rajoittavat leikkiä tarjoamalla fyysisen ympäristön, leikkivälineet ja -toverit. Eikö tämä ole ristiriidassa jo pelkästään leikin käsitteen saati sitten vapaan leikin kanssa? Aikuinen ei voi mitenkään olla vaikuttamatta leikkiin, joten ainoaksi vaihtoehdoksi jää pohtia miten leikkiin vaikuttaisi niin, että olisi tukemassa eikä niinkään rajoittamassa sitä.

Tärkeää on myös kysyä mikä on aikuisen vastuu kulttuurisessa mielessä. Aikuinen on se, joka välittää lapsille kulttuuria. Lapsen tarinoihin siirtyvät viestit aikuisten kulttuurista. Ei ole lainkaan yhdentekevää mitä aikuinen siirtää, vaan hänen on tunnettava vastuunsa. (Helenius ym. 2000: 16.) Varhaiskasvattajan on siis tietoisesti pohdittava sitä mitä hän haluaa viestiä tarinoiden, satujen, leikin tai draaman kautta lapselle. Tärkeää on pohtia sisältöjä. Mikä on tämän sadun moraalinen opetus? Kuinka satuleikki rikastaa lapsen mielikuvitusta, kieltä ja kulttuuria? Mitä juuri tämä tarina viestii? Satujen maailmassa piilee suuri rikkaus käsitellä erilaisia teemoja, oppia, innostua ja nauttia yhdessä. Uskomme, että meidän tapamme oli yksi tapa, jolla satujen rikasta maailmaa voidaan hyödyntää työskentelyssä lasten kanssa.

Opinnäytetyöhömme osallistuneiden lasten suhtautuminen leikkiin vaihteli suuresti. Jotkut lapset heittäytyivät toimintaan innokkaasti ja ilolla kun taas toiset vastustivat sitä suuresti ja kyseenalaistivat koko leikin. Tietysti tässä voi olla kyse temperamenttieroista, mutta mieliin nousi kysymys tämän päivän leikkikulttuurista. Voiko lapsi saada tänä päivänä aiemmin ympäristöstään sellaista viestiä, että leikkimisen ja ehkä nimenomaan roolileikin ei tulisi kuulua

enää hänen ikäisensä maailmaan? Leikkimisen luonne on tietysti muuttunut lasten- ja pelikulttuurista nousevien hahmojen, maailmojen ja toimintojen myötä, mutta jääkö lapselta tiettyjen emotionaalisten ja sosiaalisten taitojen harjoittelu vähäisemmäksi, jos roolileikin vaihe jää kevyemmäksi tai väliin lähes kokonaan?

Leikki on merkityksellistä toimintaa lapselle itsessään, ilman mitään oppimistavoitteita. Kuitenkin leikki toimii myös oppimisen välineenä. (Hakkarainen & Brédikyté 2013.) Leikillä tulisi olla erityisen suuri painoarvo tämän päivän varhaiskasvatuksessa, sillä emme tiedä millainen maailma on 15-20 vuoden päästä kun tällä hetkellä varhaiskasvatuksen piirissä olevat lapset saavuttavat aikuisiän ja siirtyvät työelämään. Hakkaraisen ja Brédikytén mukaan nimenomaan leikki antaa taitoja pärjätä elinikäistä oppimista ja muutosvalmiutta vaativassa yhteiskunnassa (Hakkarainen & Brédikyté 2013). Ennen maailma on muuttunut hitaammin ja työhön, jota tehdään koko elämä, on voitu oppia ja kasvaa lapsesta lähtien. Tällä hetkellä kukaan ei tiedä millaista osaamista vuoden saati parinkymmenen vuoden päästä tarvitaan, joten tiedon hallitseminen on menettänyt merkitystään. Tärkeämpää olisi oppia taitoja, joiden avulla voisi mukautua muuttuvaan maailmaan, oppia sitä, kuinka olla sosiaalinen, avoin, innostunut ja luova. Siksi varhaiskasvatuksessakin tulisi erilaisia leikkimuotoja ja leikistä kumpuavaa toimintaa kehittää, monipuolistaa ja laajentaa. Vapaa leikki on yksi leikin muoto, mutta vain yksi kun mahdollisuuksia olisi niin paljon muitakin, kehittämämme satuseikkailu mukaan lukien.

## Lähteet

Hakkarainen, P. 2008. Leikki ja leikin ohjaus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Helenius, A & Korhonen, R. (toim.) *Pedagogiikan palikat. Johdatus varhaiskasvatukseen ja -kehitykseen*. WSOY Oppimateriaalit Oy.

Hakkarainen, P. & Brédikyté, M. 2013. Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet. Majavesi: Kogni.

Hallamaa, J., Lötjönen, S., Launis, V. ja Sorvali, I. 2006. Humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen tutkimuksen normit. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja. Teoksessa Hallamaa, J., Launis, V., Lötjönen, S. ja Sorvali, I. *Etiikkaa ihmistieteille*. s. 397-403.

Heinonen, S-L. 1996. Seikkailu, vapaus, lento ja kuvittelun leikki - draama varhaiskasvatuksessa. Tampereen yliopiston opettajankoulutuksen opetusmonisteita. Tampere: Tampereen yliopiston jäljennepalvelu.

Helenius, A. 1993. Leikin kehitys varhaislapsuudessa. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Helenius, A. & Lummelahti, L. 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

Helenius, A. Jäälinoja, P. Sormunen, H. 2000. Seesam! -Avaimia esiopetuksen draamapedagogiikkaan. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Jantunen, T. 2007. Satu kasvattaa. Topeliuksen sadut ja kasvatusajattelu. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kalliala, M. & Tahkokallio, L. 2001. Yhteinen leikki. Teoksessa Karppinen, S., Puurula, A & Ruokonen, I. *Taiteen ja leikin lumous*. Tampere: Tammer-paino Oy.

Karling, M. Ojanen, T. Sivén, T. Vihunen, R. Vilén, M. 2009. Lapsen aika. Helsinki: WSOY oppimateriaalit Oy.

Kiilakoski, T. 2007 Johdanto: Lapset ja nuoret kuntalaisina. Teoksessa Gretschel, A. & Kiilakoski, T. (toim.) *Lasten ja nuorten kunta. Nuorisotutkimusverkoston, Opetushallituksen ja Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteisjulkaisu. Nuorisotutkimusverkoston/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 77*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 8-20.

Koivula, M. 2013. Yhteisöllisyyden rakentuminen päiväkodin arjessa. Teoksessa Marjanen, P., Marttila, M. & Varsa, M. (toim.) *Pienten piirissä: yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Lahikainen, A. & Pirttilä-Backman A. *Sosiaalipsykologian perusteet*. 2000. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Lastensuojelun käsikirja. Lasten osallisuus. Sosiaaliportti. Viitattu 27.8.2014  
<http://www.sosiaaliportti.fi/fi-FI/lastensuojelunkasikirja/hallinto/lapsenosallisuus/>

Lastentarhanopettajaliitto. 2005. Lastentarhanopettajan ammattietiikka.

Lindqvist, G. 1998. Leikin mahdollisuudet. Luovaa leikkipedagogiikkaa päiväkotiin ja kouluun. Arffman, I. (suom.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Malander, E-L & Ojala, T. 2013. Ipana-impro - Opas osallistavaan satuimprovisaatioon. Tallinna: Tallinn Book printers.

Marjanen, P., Ahonen, J. & Majoinen, L. 2013. Vertaissuhteet ja yhteisöllisyys. Teoksessa Marjanen, P., Marttila, M. & Varsa, M. (toim.) Pienten piirissä: yhteisöllisyyden merkitys lasten hyvinvoinnille. Jyväskylä: PS-kustannus.

Mäkelä, K. 2006. Sosiaalitutkimuksen eettinen säättely. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja. Teoksessa Hallamaa, J., Launis, V., Lötjönen, S. ja Sorvali, I. Etiikkaa ihmistieteille. s. 360-378.

Opetushallitus 12.12.2012. Yhteisöllisyys ja osallisuus  
[http://www.oph.fi/terveyden\\_hyvinvoinnin\\_ja\\_turvallisuuden\\_edistaminen/yhteisollisyys\\_ja\\_osallisuus](http://www.oph.fi/terveyden_hyvinvoinnin_ja_turvallisuuden_edistaminen/yhteisollisyys_ja_osallisuus)

Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote 8.12.2011. Lapsi- ja nuorisopolitiikan kärkeen osallisuus, yhdenvertaisuus ja arjenhallinta.  
[http://www.minedu.fi/OPM/Tiedotteet/2011/12/lapsi\\_ja\\_nuorisopolitiikan\\_kehittamisohjelma\\_valtioneuvosto.html](http://www.minedu.fi/OPM/Tiedotteet/2011/12/lapsi_ja_nuorisopolitiikan_kehittamisohjelma_valtioneuvosto.html)

Opetus- ja kulttuuriministeriön tiedote 20.02.2014. Kiuru: 60 miljoonan euron panos perusopetuksen ryhmäkokojen pienentämiseen.  
<http://www.minedu.fi/OPM/Tiedotteet/2014/02/Ryhmakoko2014.html?lang=fi>

Owens, A & Barber, K. 2010. Draamakompassi -prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Jyväskylä: WS Bookwell Oy.

Rainio, A. P. 2012. Vastarinnasta osallisuuteen - toimijaksi juonellisessa leikkipedagogiikassa Jyväskylä: Suomen kasvatustieteellinen seura toim. Karlsson L. & Karimäki R. Teoksessa Su-kelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan, 107-139.

Ruokonen, I. & Rusanen, S. 2009. Esteettinen kasvattaja kulttuurisena kasvattajana. Teoksessa Välimäki, A-L (toim.) Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa -lloa, ihmettelyä ja tekemistä. Helsinki: Yliopistopaino Oy, 10-15.

Rutanen, N. 2009. Mitä on vapaa leikki? Teoksessa Alanen, L. & Karila, K. (toim.) Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta. Tampere: Vastapaino, 207-226.

Skinnari, S. 2011. Kasvu kauneuteen - Onko arvokasvatuksemme metsässä vai pitäisikö sen mennä metsään? toim. Jantunen, T. & Ojanen, E. Teoksessa Sydämen sivistys. Kasvatuksen ytimessä Helsinki: Aurinko Kustannus, 22-48.

Smith, K. 2010. Children and play. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Toivanen, T. 2010. Kasvuun! -Draamakasvatusta 1-8-vuotiaille. Helsinki: WSOYpro Oy.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2005. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.  
<http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77129/Varhaiskasvatussuunnitelmanperusteet.pdf?sequence=1>

Virkki, P., Nivala, E., Kiilakoski, T. ja Gretschel, A. 2012. Päiväkotien tarjoama osallisuusympäristö. Teoksessa Gretschel, A. & Kiilakoski, T. Demokratiaoppitunti. Lasten ja nuorten kunta 2010-luvun alussa. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 118. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 180-186.

Väliavaara, C. 1996. Sadut ja draamapedagogiikka monikulttuurisessa varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: Jyväskylä kaupungin painatuskeskus.

Yleissopimus lapsen oikeuksista. Viitattu 27.8.2014  
<https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/sopimus-kokonaisuudessaan/>

Ylönen, H. 2000 Loihditut linnut. Satujen merkitys lapselle. Helsinki: Tammi

## Liite 1 Alkukartoituskeskustelun kysymykset ryhmän kasvattajille

### Alkukartoitus kasvattajille lasten suhteista ja leikistä

- Millaiset lasten suhteet toisiinsa ovat nyt?
  - Ketkä lapset leikkivät keskenään?
  - Ketkä eivät oikeastaan koskaan leiki keskenään?
  - Ketkä ovat suosittuja leikkikavereita ja keitä ei haluta leikkikaveriksi? Kuinka monta/ketkä molemmissa ryhmissä?
  - Sivuutetaanko jonkun lapsen mielipiteet vertaisryhmässään yhteisissä keskusteluhetkissä, sekä aikuisjohtoisissa että epävirallisissa? Kuinka monen/kenen?
  - Määrittävätkö joidenkin lasten mielipiteet vertaisryhmässään keskusteluhetkiä, sekä aikuisjohtoisia että epävirallisia? Kuinka monen/kenen?
- Millaista lasten leikki on?
  - yksittäisten leikkien kesto, juonellisuus

## Liite 2 Tutkimuslupa



Vantaa

Viranhaltijapäätös

§ 13/2014

sivu 1 (2)

19.03.2014

VD/2265/13.00.00/2014

Sivistystoimi / Varhaiskasvatus  
Kehittämispäällikkö Lounassalo Jarmo**Tutkimusluvan myöntäminen/Satujen käyttö juonellisen leikin innoittajana**

Tikkurilan Laurea -ammattikorkeakoulun opiskelijat Kirsi-Hannele Hietala, Emmi Ilmonen ja Heidi Välimäki hakevat tutkimuslupaa opinnäytetyön tekemistä varten. Opinnäytetyön aiheena on "Satujen käyttö juonellisen leikin innoittajana",

Opinnäytetyö on toiminnallinen ja käytännön osuus toteutetaan huhtikuussa 2014. Opinnäytetyön tavoitteena on tehdä juonellista leikkiä tukeva satuprojekti päiväkotiin ja sieltä saamien kokemusten perusteella pyrkiä luomaan yksinkertaisen ja helppokäyttöisen toimintapohjan ohjatuille leikille. Tutkijat tutkivat sitä, miten satuja voi käyttää juonellisen leikin tukena päiväkodin arjessa.

Tutkijat arvioivat tavoitteiden toteutumista videoimalla ohjaustilanteet ja havainnoimalla niitä sekä keräämällä palautetta päiväkodin työntekijöiltä ja lapsilta.

Tutkijoille ei luovuteta salassa pidettäviä asiakirjoja ja tutkijat ovat lain mukaan salassapitovelvollisia tutkimuksessa tietoon saamiensa yksilöä ja perhettä koskevien asioiden suhteen sekä heidän tulee huolehtia siitä, että yksittäistä henkilöä tai perhettä ei tutkimuksessa voida yksilöidä. Tutkimuksessa kerättyä tietoa saa käyttää vain tutkimustarkoituksiin. Mikäli tutkimus kohdistuu lapsiin, edellytetään huoltajien suostumista tutkimukseen osallistumiseen.

Päätös:

Päätän,

1) myöntää tutkimusluvan Kirsi-Hannele Hietalan, Emmi Ilmonen ja Heidi Välimäen opinnäytetyölle, jonka aiheena on "Satujen käyttö juonellisen leikin innoittajana" ja

2) että tutkijoiden tulee toimittaa yksi kappale tutkimuksesta sivistystoimeen pdf- muodossa osoitteeseen: kirjaamo(at)vantaa.fi

Päiväys

Vantaa 19.03.2014

Allekirjoitus

Nimen selvennys

Lounassalo Jarmo

Virka-asema

Kehittämispäällikkö

**Täytäntöönpano:**

- Kirsi-Hannele Hietala
- Emmi Ilmonen
- Heidi Välimäki
- Heta Oikinuora
- Mirja Toivonen

**Tiedoksi:****Oikaisuvaatimusohjeet**

Tähän päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen.

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen.



### Liite 3 Lupa lasten osallistumiselle

Hyvät vanhemmat,

Teemme opinnäytetyömme x:n ryhmässä aiheesta ”satujen käyttö juonellisen leikin innoittajana” huhtikuussa 2014. Teemme lasten kanssa leikkiin perustuvan satumatkan, jossa lapset pääsevät itse ideoimaan sadun tapahtumia. Tarkoituksenamme on tukea lasten leikkitaitoja ja antaa onnistumisen kokemuksia yhdessä toimien.

Opinnäytetyötämme varten tarvitsemme Teiltä luvan. Lopullisessa opinnäytetyössämme emme käytä lasten emmekä päiväkodin nimeä. Tulemme videoimaan tilanteet omaa havainnointiamme varten. Otamme myös valokuvia, joita käytämme elävöittämässä opinnäytetyötä, mutta opinnäytetyön valmistuttua tuhoamme kaiken videomateriaalin ja turhan kuvamateriaalin. Opinnäytetyössä käytettävistä kuvista pyydämme Teiltä lupaa erikseen. Opinnäytetyö julkaistaan Theseus- tietokannassa internetissä, josta sen pääsee vapaasti lukemaan. Olkaa hyvä ja palauttakaa suostumuslomakkeen alaosa päiväkodin työntekijälle.

Kiitämme yhteistyöstänne. Jos jokin asia askarruttaa, ottakaa yhteyttä.

Ystävällisin terveisin Laurea-ammattikorkeakoulun sosiaalialan opiskelijat, lastentarhanopettajan virkakelpoisuus

Kirsi-Hannele Hietala [kirsi-hannele.hietala@laurea.fi](mailto:kirsi-hannele.hietala@laurea.fi)

Emmi Ilmonen [emmi.ilmonen@laurea.fi](mailto:emmi.ilmonen@laurea.fi)

Heidi Välimäki [heidi.valimaki@laurea.fi](mailto:heidi.valimaki@laurea.fi)

#### Huoltajan suostumus

Annan suostumukseni, että lapseni \_\_\_\_\_

- ☐ Saa
- ☐ Ei saa osallistua opinnäytetyöhön liittyvään satuprojektiin.
- ☐ Lastani saa videoida opinnäytetyötä varten.
- ☐ Lastani saa valokuvata opinnäytetyötä varten.

aika ja paikka

Huoltajan allekirjoitus ja  
nimenselvennys

---

---

## Liite 4 Tiedote ryhmän vanhemmille

**Tiedote (ryhmän nimi) vanhemmille**

Teemme opinnäytetyömme lapsenne ryhmässä aiheesta satujen käyttö juonellisen leikin innoittajana. Tarkoituksena on huhtikuussa 2014 toteuttaa toimintakertoja, joilla tulemme työskentelemään lasten kanssasatuprojektin tiimoilta. Valmistelemme lapsilta aiemmin keräämiemme toiveiden pohjalta sadun rungon, jota lähdemme sen jälkeen yhdessä lasten kanssa improvisoiden ja leikkien työstämään valmiiksi. Satuleikkiä varten luomme yhdessä sadun maailman, jossa me aikuiset, satuhahmoiksi pukeutuneina, sekä lapset selvitämme yhdessä tehtäviä ja lopulta saatamme sadun onnelliseen päätökseen. Emme kirjoita satua etukäteen valmiiksi, vaan satu kehittyy valmiiksi toimintamme myötä. Tuokioiden lopuksi luemme yhdessä kirjoittamamme sadun lapsille ja jätämme sen myös Teille vanhemmille tutustuttavaksi.

Tarkoituksemme on tukea lasten juonellista leikkiä eli antaa lapsille edellytyksiä itsenäisesti leikkiä pidempikestoista leikkiä, joka sisältää selkeän tarinan. Toisaalta haluamme myös kehittää päiväkotiryhmän yhteisöllisyyttä ja antaa positiivisia kokemuksia yhdessä toimimisesta. Toimintaosuuden lisäksi opinnäytetyöhömmme kuuluu myös toimintapohjan laatiminen päiväkodeissa työskenteleville samanlaisen toiminnan tekemistä varten.

Haemme opinnäytetyötämme varten luvan Vantaan kaupungin varhaiskasvatuspalveluilta sen lisäksi että pyydämme luvan teiltä vanhemmilta lastenne osallistumiseen. Lopullisessa opinnäytetyössämme emme käytä lasten nimiä tai muita tunnistetietoja. Havainnointimme tukena tulemme käyttämään videotointia, mutta opinnäytetyön valmistuttua tuhoamme kaiken videomateriaalin. Tulemme ottamaan valokuvia, joita käytämme elävöittämässä opinnäytetyötä. Niistä kuvista, joita aiomme käyttää opinnäytetyössä, pyydämme Teiltä erikseen lupaa. Kuvat, joita emme käytä, tuhotaan opinnäytetyön valmistuttua. Opinnäytetyö julkaistaan Theseus-tietokannassa, josta sen pääsee vapaasti lukemaan. Suoran linkin toimitamme päiväkodille vielä opinnäytetyön valmistuttua, mutta tietokantaan pääsee osoitteesta [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi).

Pyydämme palautetta toiminnasta niin lapsilta itseltään kuin päiväkotiryhmän työntekijöiltäkin, mutta otamme mielellämme palautetta vastaan myös teiltä vanhemmilta opinnäytetyöhömmme liittyen. Jos haluatte antaa palautetta, ryhmän työntekijät välittävät terveisenne tai voitte laittaa myös sähköpostia.

Yhteistyöterveisin Laurea-ammattikorkeakoulun sosiaalialan opiskelijat,

lastentarhanopettajan virkakelpoisuus

Kirsi-Hannele Hietala kirsi-hannele.hietala@laurea.fi

Emmi Ilmonen emmi.ilmonen@laurea.fi

Heidi Välimäki heidi.valimaki@laurea.fi

## Liite 5 Palautekeskustelun runko

### Palautekeskustelu

- Vastasiko satuprojektimme odotuksianne ja toiveitanne?
  - Oliko osallistavaa ja elämyksellistä
  - Mitä toiveita nousi viimeksi:
    - Lasten leikkitaitojen vahvistaminen.
    - Toiminta mielekästä ja itsetuntoa vahvistavaa.
    - Erilaisten leikitapojen hyväksyminen ja ylipäättään erilaisuuden ja erilaisten kokemusten hyväksyminen
    - Mielikuvituksen rikastaminen
    - Yllättävien/Uusien kaverisuhteiden syntyminen
    - Yhteisen leikkikokemuksen syntyminen
- Mitä mieltä olette siitä, että satuprojekti toteutettiin koko ryhmän kanssa?
  - Viimeksi kerroitte, että jotkut lapset tarvitsevat aikaa osallistuakseen eli lämpenevät hitaasti
  - Sellaiset, jotka ovat tavallisesti kovasti äänessä, eivät ehkä olekaan kun se olisi sallittua.
- Onko satuprojekti ollut teidän mielestä lapsille mieleinen?
  - Ensimmäisellä lasten ohjauskerrallahan tammikuussa lapset toivovat erilaisia juttuja, kun juteltiin lasten kanssa saduista. Olemmeko teidän mielestänne kuunnelleet myös niitä lasten toiveita, joita tuli silloin esiin.
- Miten tarinan juoni eteni teidän mielestä, lasten toiveita ajatellen?
  - Millainen loppuratkaisu oli teidän mielestä?
- Oletteko havainneet lasten leikkivän omatoimisesti satumaailmassa, Taikametsässä?
  - Mitä satumaailman elementtejä (hahmoja, tapahtumia, taikaa, taikaesineitä...) lasten leikeissä näkyy?
  - Onko antamamme rekvisiitta innostanut lapsia enemmän leikkiin?
- Oletteko havainneet muutoksia lasten leikkimisessä yleensä? Kuinka monella?
  - juonellisuuden lisääntyminen, muut muutokset leikissä.
  - Mitä luulette onko näillä muutoksilla ja meidän satuprojektilla ollut mitään yhteyttä?

- Millaiset lasten suhteet toisiinsa ovat nyt? Onko lasten suhteissa tapahtunut jotain muutoksia?
  - Edellisellä kerralla kerroitte että:
    - Ikä ja ryhmäjaot vaikuttaa kaverisuhteisiin
    - On suositumpia ja vähemmän suosittuja lapsia
    - Tytöt ja pojat eivät niin paljon leiki keskenään
    - Viisi äänekästä, näkyvää lasta ja neljä lasta jotka eivät itse tee aloitetta
- Onko vanhemmilta tullut palautetta? Millaista?
  - Onko vanhemmille informointi ollut riittävää? Onko saanut tietoa oikeista asioista?
- Kuvittelisitteko voivanne itse käyttää tällaista toimintamenetelmää?
  - Olisiko muun työskentelyn ohessa mahdollista valmistella tällaista toimintaa?
  - Millaisen ryhmän kanssa ja millaisessa tilanteessa tällaista toimintaa kannattaisi toteuttaa?
  - Mitä muuta tällaisen projektin toteutuksessa pitäisi huomioida?

Liite 6 Opas satuseikkailulle

# Satuseikkailu

- Mikä se on ja miksi käyttäisin sitä lapsiryhmäni kanssa?

Kirsi-Hannele Hietala  
Emmi Ilmonen  
Heidi Välimäki  
2014

## Sisällys

1	Lähtökohtia työskentelylle .....	80
2	Satuseikkailuryhmä.....	81
3	Satuseikkailun rakenne .....	83
4	Valmiita ideoita seikkailuun .....	86
4.1	Nalle Puh -seikkailu .....	86
4.2	OZ- Seikkailu .....	87
5	Toimintakertojen rakenne .....	88
6	Työtapoja .....	89
6.1	Valmistelevat leikit.....	90
6.2	Liikunnalliset leikit .....	91
6.3	Tarinaa kuljettavat leikit .....	91
7	Lasten osallistaminen toiminnassa .....	93

Tämä opas on tehty 3-7 - vuotiaiden lasten parissa työskenteleville aikuisille, jotka haluavat innostaa lapsia sadun avulla oppimaan ja saamaan elämyksiä. Oppaassa on käytetty hyödyksi kokemuksia työryhmän opinnäytetyön (AMK) toiminnallisesta osuudesta sekä hyödynnetty kirjallisuutta. Seikkailun voi toteuttaa vaikka koko päiväkotiryhmän kanssa. Satuseikkailu-työskentelyn tavoitteena on lapsiryhmän toiminnan kehittäminen ja luovuuteen sekä mielikuvituksen käyttöön innostaminen.

## 1 Lähtökohtia työskentelylle

Satuseikkailu on yhteinen ”leikki” lapsiryhmälle ja sen aikuisille. Seikkailua varten valitaan lapsia innostava satu, jonka maailmassa toiminta toteutuu. Satuseikkailuun kuuluu toimintatuokiota, joihin aikuinen on suunnitellut jonkinlaista runkoa. Toinen yhtä tärkeä osuus on lasten omaehtoinen leikki liittyen sadun maailmaan. Toimintatuokioiden tapahtumat ynnä muut sellaiset kirjoitetaan ylös sadun muotoon, jotta seikkailusta jää osallistujilleen muistoksi oma, itse toiminnallisesti kirjoitettu satu. Satuseikkailun toteutukseen kannattaa varata pidempi ajanjakso, useampia kuukausia tai toimintakausi, jotta työskentelyn ei tarvitse olla liian tiivistä. Näin aikuisen suunnittelulle ja valmisteluille sekä lasten omaehtoiselle leikille ja tarinan käsittelylle jää tarpeeksi aikaa.

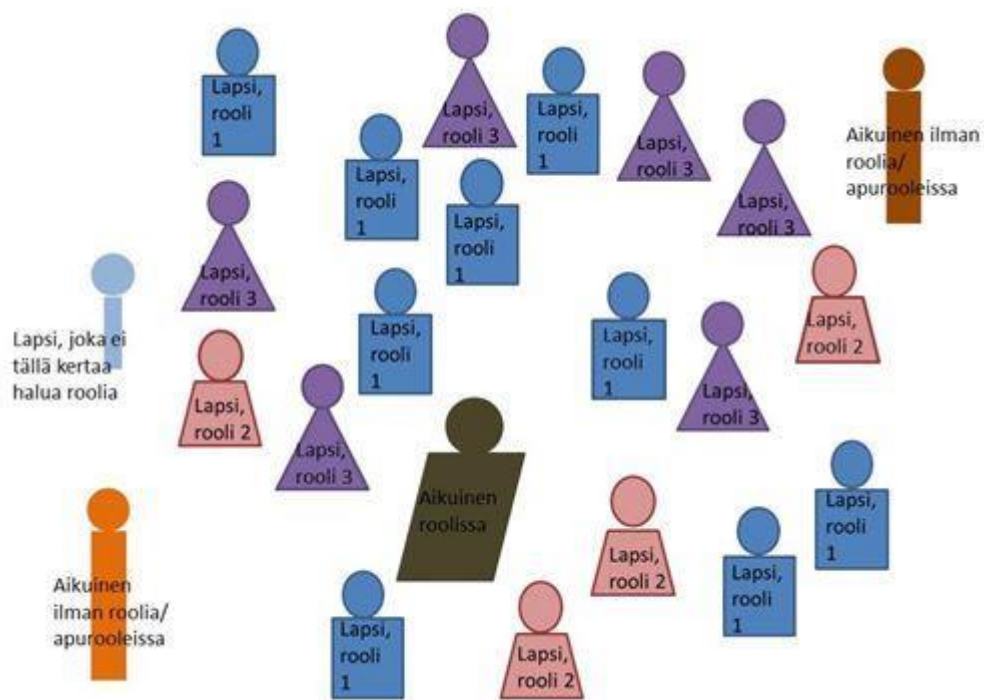


Toimintatuokioiden välissä aikuinen voi koettaa innostaa lapsia leikkimään teemaan liittyviä leikkejä. Näin lapset pääsevät käsittelemään tarinan vaiheita ja heitä mahdollisesti askarruttavia asioita lapselle luontaisella tavalla. Leikkiin voi innostaa esimerkiksi tarjoamalla lapsille roolivaatteita.

## 2 Satuseikkailuryhmä

Satuseikkailu on suunniteltu 3-21 hengen lapsiryhmälle. Noin 20 lasta on jo iso ryhmä, mutta hyvin suunniteltuna näinkin ison ryhmän kanssa toiminta onnistuu, jos ryhmä on tuttu. Hyvään suunnitteluun kuuluu se, että toiminta sisältää erityisen paljon liikkumista ja tekemistä. Sadun eettisiä kysymyksiä sekä ryhmän yhteisiä valintoja siitä, mitä haluttaisiin tehdä seuraavaksi, on hyvä istua välillä alas pohtimaan, mutta ei liian usein tai pitkäksi aikaa.

Satuseikkailun luonteeseen kuuluu, että sadun maailmassa leikitään roolin kautta, eli jokainen satuun osallistuva lapsi voi päättää, että kuka tai mikä he haluavat olla leikissä. Aikuisia toiminta vaatii useamman: yhden aikuisen, joka ohjaa toimintaa satuhahmon roolista käsin ja ainakin yhden muun, joka tukee ohjausta ja satuseikkailua jännittäviä lapsia sekä ottaa tarvittaessa roolin vierailevana hahmona sadun sitä tarvitessa. Lapset ovat myös valitsemisissaan rooleissa ja oman hahmonsa kautta auttavat aikuisen esittämää päähenkilöä ongelmassaan.



Satuseikkailuryhmän mahdolliset roolit eräässä yhteisessä toimintatuokiassa

### 3 Satuseikkailun rakenne

Satuseikkailussa on neljä vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa aikuisen on valittava satu, jossa on paljon taikaa, mielikuvituksellisuutta, runsaasti erilaisia persoonallisia hahmoja, joihin lapset voi samaistua ja joiden kautta voidaan käsitellä erilaisia teemoja. Tämän jälkeen olisi hyvä, että lapsille luettaisiin valittua satua ja näin tutustuttaisiin sadun maailmaan ja henkilöhahmoihin. Aikuisen pitää myös tässä vaiheessa keksiä ongelma, jota satuseikkailulla yritetään selvittää.



#### 1.vaihe – orientaatiovaihe

Satuseikkailun toisessa vaiheessa liikutaan kohti sadun maailmaa. Aikuinen esittää sadussa esiintynyttä hahmoa lapsille, ja kertoo ongelmasta, joka sadun maailmassa on ilmennyt. Hän pyytää lapsia mukaansa selvittämään ongelmaa. Aikuinen/aikuiset esittävät siis rooleissa lapsille teatterinomaisesti satuseikkailun alkutilanteen. Valittaessa roolihahmoa, aikuisen on hyvä valita sellainen hahmo, joka on oikeamielinen ja pystyy käymään eettistä keskustelua muiden hahmojen kanssa. Hahmon on hyvä olla myös jonkinlainen päähahmo sadusta, mutta ei sellainen hahmo, joka on kaikkietävä, jotta lapsilla on tilaa keksiä satuun uutta.



2.vaihe – aloitusvaihe

Saattokailun kolmannessa vaiheessa, eli toimintavaiheessa, on olemaista, että lapset saavat päättää itselleen roolit annetuista roolihahmoista. Ei haittaa vaikka monella lapsella on sama rooli tai jos lapsi vaihtaa roolia satuseikkailun aikana. Satuseikkailun toimintavaiheessa on yksi tavoite, jota kohti yritetään edetä, mutta kuten saduissa aina matkan varrella on erilaisia haasteita, joista pitää selvittää. Satuseikkailun toimintavaiheessa on helppo osallistaa lapsia suunnittelemaan tarinaa ja sadun maailmaa. Tämän oppaan työtapoja ja lasten osallistaminen -osioissa on esitetty ideoita kuinka tämän voi tehdä.

Toimintavaihe sisältää myös lasten omaehtoista leikkiä sekä mahdollisesti myös yhteisleikkiä aikuisen kanssa satuseikkailun teemoihin, hahmoihin tai tapahtumiin liittyen. Satuseikkailua kannattaa pitää lasten mielissä keskustelemalla tarinasta lasten kanssa muulloinkin kuin toimintatuokioiden aikana sekä innostamalla heitä leikkimään satuseikkailun rekvisiitan avulla.



3.vaihe – toimintavaihe

Viimeisessä, eli neljännessä vaiheessa satuseikkailua on tärkeää saada tarina päätökseen, ratkaista alussa esitetty ongelma. Tässä kohtaa on hyvä, että tarinan moraalinen opetus tulee ilmi ja lapset oivaltavat jotakin. Viimeisessä vaiheessa on tärkeää pohtia ja kerrata yhdessä läpikäytyä satuseikkailua. Koko satuseikkailuprosessin ajan on hyvä kerätä lapsilta palautetta siitä miten he toiminnan kokevat.



4.vaihe - lopetusvaihe

#### 4 Valmiita ideoita seikkailuun

Seuraavassa on kahden erilaisen sadun maailmaan rakennetut satuseikkailupohjat. Näitä voi hyödyntää suoraan, mutta jos mahdollista kannattaa valita satu, joka kiinnostaa lapsia tai jonka teema olisi sellainen, mikä sopii juuri näille lapsille. Jokainen satuseikkailu on kuitenkin oma, ainutkertainen toteutuksensa, joten nämä pohjat soveltuvat monenlaisille ryhmille. Nalle Puh – seikkailu on ideoitu ajatellen hieman pienempiä osallistujia, Oz – seikkailu on hieman vanhemmille lapsille tarkoitettu. Oz – seikkailu on myös teemoiltaan ja aihepiiriltään hieman tummempi, joten se vaatii hieman enemmän uskallusta ja paneutumista niin ohjaajilta kuin osallistujiltaankin. Toisaalta myös Nalle Puh – hahmoista löytyy syvyyttä.

##### 4.1 Nalle Puh – seikkailu

Kirjallisuus: A.A. Milne, Nalle Puh ja Nalle Puh rakentaa talon

Aikuinen hahmossa:

- Rauni Reipas: Vaatetuksena esimerkiksi pikkutyttömäinen mekko ja saparot

Lapset hahmossa:

- Nalle Puh: roolimerkkinä karhun korvat
- Nasu: pinkit possun korvat
- Kani: pitkät kaninkorvat, hakaneulakiinnitteinen pörröhäntä
- Pöllö: käsivarsiin pujotettavat siivet (kolmion mallinen kangaspala, jonka suora kulma tulee kainalon kohdalle ja jonka toisella lyhyemmällä sivulla on kuja käsivarrelle)
- Ihaa: hakaneulakiinnitteinen häntä
- Kengu: ruskea essu, jossa edessä iso tasku
- Ruu: pienet ruskeat kengurun korvat
- Tikru: oranssi hakaneulakiinnitteinen häntä

Risto Reipas tuo Puolen Hehtaarin Metsään Rauni Reippaan. Hän on aikuiseksi kasvaneen Riston tytär, mutta tätä ei suoraan tarvitse sanoa lapsille. Risto ja Rauni ovat molemmat lapsia alkunäytelmässä. Risto ei voi jäädä Puolen Hehtaarin Metsään, sillä hänen on aika mennä, mutta Risto haluaa, että Rauni pääsee tutustumaan hänen ystäviinsä. Risto lähtee ja Rauni jää tapaamaan Metsän asukkaita. Rauni tuntee olonsa oudossa paikassa epävarmaksi ja hänellä on ikävä Viidenkymmenen Aarin Metsään, jossa hänen ystävänsä asuvat. Viidenkymmenen Aarin Metsään hän pääsee enää vain silloin, kun hän on Talossa Vaahteran Alla äidin kanssa, mutta silloin kun hän on Talossa Kielopolun Vieressä isän kanssa, hän ei pääse sinne. Rauni pyytää apua Puolen Hehtaarin Metsään tutustumiseen, jotta hän ei ikävöisi niin kovasti Viidenkymmenen Aarin Metsään. Hän haluaisi tutustua siihen, mitä metsässä voi tapahtua: kerätä hunajaa, juuttua kiinni Kanin etuoveen, pyydystää Tärppää, kaivaa Möhköfantille kuoppaa, viettää Ihaan syntymäpäivää, etsiä Ihaan häntää, löytää Pohjoisvavan, jäädä jumiin puun latvaan ja hypätä sieltä alas paitat-rampoliinille...

Rauni ei kuitenkaan tunne oloaan kotoisaksi ennen kuin ymmärtää mikä Metsästä tekee mukavan paikan: ystävät. Raunin pitää myös ymmärtää, että hänellä voi olla ystäviä kahdessa paikassa, sekä Puolen Hehtaarin metsässä että Viidenkymmenen Aarin Metsässä. Lopuksi Rauni palkitsee Metsän asukkaat ystävyysmerkeillä.

#### 4.2 Oz- Seikkailu

Kirjallisuus. L. Frank Baum, Ihmemaa Oz

Aikuinen roolissa

Dorothy: Asuna esimerkiksi mekko ja letit

lapset hahmossa:

- Pelkurileijona: roolimerkkinä leijonan häntä
- Peltimetsuri: hopeinen hattu
- Variksenpelätin: heinänkorsihattu
- Hiirien kuningatar: hiiren korvat
- Toto: kaulapanta pahvista

### Juoni:

Dorothy, pikkutyttö Kansasista saa avunpyyntökirjeen. Glinda, kiltti noita Ozista, pyytää apua Dorothyilta kirjeellä. Viimeaikoina Ozin ihmemaasta on kadonnut munskotteja, taimaan asukkaita. Glinda pyytää, että Dorothy palaisi takaisin Kansasista auttamaan ja etsimään munskotteja yhdessä muiden Ozin ihmemaan olentojen kanssa. Ennen kuin munskotit löytyvät vangittuina, on matkan varrella monta estettä, jotka pitää selvittää. Tässä tarvitaan erilaisia taitoja ja hahmojen vahvuuksia. Samalla opitaan, että kaikilla on erilaisia vahvuuksia, ja se on hyvä asia. Kaikkien apu on siis merkityksellistä, sillä yksin kukaan ei pysty tekemään kaikkea.

### 5 Toimintakertojen rakenne

Satuseikkailua ohjaava aikuinen voi itse päättää kuinka monta toimintakertaa haluaa satuseikkailua järjestää. Selkeä rakenne helpottaa toimintakerran ohjausta. Ennen satuseikkailun aloitusta on hyvä käydä läpi yhteiset pelisäännöt, joihin voi tarvittaessa palata. Toimintakerroissa on hyvä olla samanlaisena toistuva alku- ja loppurutiini, koska se rauhoittaa lapsia. Toimintakerran sisältö koostuu erilaisista leikeistä, peleistä ja muista työtapoista, joita toimintaan sovelletaan kuljettamaan tarinan juonta eteenpäin.

### Säännöt

Säännöt sovitaan yhdessä lasten kanssa tai aikuinen laatii säännöt. Niihin voi aina palata, jos tarvetta ilmenee. Säännöt käydään lasten kanssa läpi ja kerrotaan, että maailma on kuvitteellinen ja säännöt pätevät siellä. Ne sovitaan ennen ensimmäistä ohjauskertaa tai kerrotaan ensimmäisellä ohjauskerralla. Säännöt on hyvä pitää kehoituksina eikä kieltoina. Ne ovat sopimus siitä, että sitoudutaan yhteiseen toimintaan. Omassa satuseikkailussamme käytimme sormisääntöjä, eli jokaiselle sormelle keksittiin joku sääntö. Esimerkkinä tästä meidän sääntömme:

1. Kunnioitetaan toisia
2. Autetaan kaveria
3. Noudatetaan ohjeita



4. Satumaailmassa voi tapahtua mitä tahansa
5. Jos aikuinen tekee sovitun liikkeen, siihen yhdytään ja laitetaan suu suppuun.

Lapsen on tärkeä kokea, että hänellä on oikeus vetäytyä toiminnasta, jos se tuntuu hänestä epämiellyttävältä. Esillä olo tai toiminta itsessään voi tuntua lapsesta liian jännittävältä. Tämän aikuisen tulee pitää omana sääntönään, mutta tulee ilmaista myös lapsille esimerkiksi sääntöjen tekemisen yhteydessä.

#### Alku- ja loppurutiini

Toiminnassa on hyvä olla aina samanlainen aloitus ja lopetus. Ne tuovat lapsille turvallisuudentunnetta ja ne voivat rauhoittaa lapsia. Aloitus voi olla vaikka loru, laulu tai liike. Lopetuksessa lapsilta voi hankkia palautetta läpikäydyistä toimintakerrasta. Lopetuksena voi käyttää esimerkiksi tunnekortteja, kyllä-ei – janaa tai yhteistä patsasta. Tämän jälkeen istutaan vielä hetkeksi miettimään toimintakerrasta nousevaa eettistä ongelmaa. Esimerkiksi voi pohtia mitä satumaailmassa voi tapahtua, hahmoissa esiintyvää hyvää ja pahaa, tekojen hyvyttä ja pahuutta.

#### Toimintavaihe

Tässä vaiheessa tapahtuu varsinainen päivän teeman/ tavoitteen mukainen työskentely ja tarinan juonen kuljettaminen eteenpäin. Tässä voi hyödyntää esimerkiksi draaman työtapoja, pelejä ja leikkejä. Ison lapsiryhmän kanssa työskennellessä on ensiarvoisen tärkeää, että liikunnallista toimintaa on tarpeeksi. Pohtivien ja keskustelevien osuuksien väliin on otettava aina jotain liikkuvaa toimintaa, jotta lapset jaksavat keskittyä. Myös siirtymiin on ison ryhmän kanssa työskennellessä kiinnitettävä erityistä huomiota. Parasta olisi, jos siirtymällä olisi merkitys tarinan juonessa.

#### 6 Työtapoja

Työtapoja hyödynnetään toimintakertojen toimintavaiheessa. Työtavoilla on aina oltava jokin merkitys, eli toimintoja ei käytetä irrallisina. On mietittävä, luodaanko niillä satumaailmaa, pohditaanko jotain eettistä asiaa tai viedäänkö juonta eteenpäin. Toimintatapoina voi käyttää mitä tahansa liikunta-, laulu-, perinne- tai sääntöleikkiä, mutta se on vain

muutettava tarinan juoneen sopivaksi. Esimerkiksi Nalle Puh -aiheiseen seikkailuun liittyen voi kehittää hippaleikin, jossa Nalle Puh on käynyt mehiläispesässä etsimässä hunajaa ja suututtanut mehiläiset. Yksi lapsista menee mehiläiseksi ja toiset juoksevat karkuun. Kun mehiläinen saa jonkun kiinni, kiinniotetusta tulee uusi mehiläinen. Tarina voi jatkua vaikka pohtimalla miten pystymme parantamaan mehiläisenpistot. Seuraavissa kappaleissa on kuvattu erilaisia työtapoja ja leikkejä, joita voi käyttää hyväksi omassa toiminnassa. Kappaleet on jaettu tarinaa valmisteleviin leikkeihin, liikunnallisiin leikkeihin ja tarinaa kuljettaviin leikkeihin.

## 6.1 Valmistelevat leikit

### Kartan piirtäminen

Osallistujat piirtävät yhdessä karttaa maailmasta isolle paperille. Ennen piirtämistä voidaan keskustella siitä, mitä juuri tässä maailmassa voisi olla. Myös piirtämisen aikana voi kysellä lapsilta mitä he tekevät ja näin koettaa saada heitä huomioimaan se, mitä kaveri vieressä piirtää. Lopuksi jokainen saa vuorollaan näyttää ja kertoa yhden piirtämänsä asian.

### Hahmojen ja maiseman piirtäminen

Piirretään kuvitusta leikkitilan seinille. Lapsia jaetaan yksittäin tai pareittain piirtämään joko sadun maisemaa (puita, maata, vesialueita, asuntoja...) tai hahmoja. Osa tai kaikki papereista voivat olla jo valmiiksi seinille ripustettuja, niin että piirtäminen tehdään seinää vasten. Tämän toiminnan jälkeen jokaisen lapsen tuotos huomioidaan yhteisesti koko ryhmän kesken, mutta lyhyesti.

### Roolimerkkien askartelu

Roolimerkki on jokin esine tai vaatetus, joka kuvastaa tietyssä roolissa olemista. Niitä voi olla esimerkiksi kruunu, kaulakoru, korvat, häntä, viitta tai huivi. Roolimerkkien askartelu on yksi hyvä toiminto valmistelemaan lapsia satuseikkailuun. Heillä pitää olla mahdollisuus valita itselleen mieluisa hahmo ja näin ollen myös roolimerkki. On hyvä kuitenkin muistuttaa lapsia, että roolimerkit tulevat yhteisesti käytettäviksi. Tällöin lapsilla on mahdollisuus eri roolien kokeiluun. Hyvä roolimerkki on sellainen, joka pysyy lapsen päällä eikä sitä tarvitse pitää kädessä. Jos roolimerkki on enemmän jokin esine kuin vaate, voi sen monesti ripustaa kaulalle roikkumaan.

## 6.2 Liikunnalliset leikit

### Musiikkipysähdysleikki

Musiikin soidessa liikutaan ja musiikin loppuessa pysähdytään. Tätä leikkiä voi käyttää liikkumiseen tai jonkun asian etsimiseen taikamaailmassa. Pysähdykset voivat johtua vaikka siitä, että jotkut vartijat tarkkailevat aluetta. Esimerkiksi Ihmemaa Oz:issa pitää ilkeän noidan piilopaikkaa lähestyessä varoa hänen vartijalepakoitaan.

### Mielikuvitusliikkuminen maisemassa ja esterata

Mielikuvitusliikkumista voi käyttää keinona tutustua satumaailmaan tai vain mielenkiintoisena fyysisyyttä harjoittavana toimintana. Suuren ryhmän kanssa voi sisätiloissakin olla tarpeellista liikkua jonkinlaisessa jonossa aikuisen johdolla. Jono voi matkan varrella hiukan hajota. Maisemassa liikkuessa kuljetaan erilaisten satumaailmasta löytyvien ympäristöjen halki eläytyen liikkeellä ympäristöön: suolla jalat jäävät kiinni upottavaan maahan, syvässä hangessa kävellessä palelee ja jalat uppoavat syvälle (tai vaihtoehtoisesti kaivetaan sukset esille), soralla kivet pistelevät jalkapohjia ja pehmeällä hiekalla nautiskellaan pehmeystä varpaiden välissä.

Esterataliikkumiseen voi joko rakentaa esteet etukäteen tai tehdä ne lasten kanssa toiminnan aikana. Etukäteen rakennetuissa esteissä joukon tultua esteen kohdalle lapsilta kysytään, mikä se on ja tarinaa muokataan sen mukaan, esimerkiksi patjakasa voi lapselle kuvastaa puupinoa. Rakennettaessa esteet yhdessä lasten kanssa aloitetaan myös siitä, että lapsilta kysytään, mikä este tyhjässä tilassa on, jonka jälkeen heidän kanssaan myös rakennetaan se soveltuvasta materiaalista (patjoista, tuoleista, kankaista, palikoista...).

## 6.3 Tarinaa kuljettavat leikit

### Vieraileva hahmo, jota pitää jotenkin auttaa

Vierailevaa hahmoa voi esittää aikuinen tai esimerkiksi pehmolelu. Hahmo pyytää apua johonkin ongelmaansa, esimerkiksi auttaa Nalle Puhia piristämään Ihaata, ja auttaa vastavuoroisesti tämän jälkeen leikkijöitä tehtävässään eteenpäin. Apu, jota hahmolta saadaan, voi olla vihje fyysisestä etenemissuunnasta (luola järven toisella puolen), konkreettinen

esine (avain), auttamisesta syntyvä tunne (ilo) tai salainen vihje (vihollisen heikkous, jolla hänet voi voittaa). Vierailevan hahmon voi toteuttaa erilaisella suunnittelulla: se voi olla tarkasti suunniteltu lasten aiempien ideoiden pohjalta tai idean esimerkiksi siitä, ketä mennään tapaamaan voi ottaa vain hetkeä ennen. Tällöin aikuisella täytyy olla hieman vaihtoehtoisia roolivaatteita tai erilaisia pehmoleluja saatavilla, jotta lasten ideoihin voi vastata. Auttamistehtävän puitteet voivat olla samat (jonkun esineen löytäminen tai esineen kuljettaminen tiettyä reittiä pitkin), mutta tarina tämän toiminnon ympärillä voi muuttua.

#### Yllättävä vaara tai jännittävä tilanne

Tässä leikissä varsinaisen tehtävän tekeminen keskeytyy tai estyy jonkun jännittävän tilanteen ilmaannuttua. Tämä tilanne pitää ensin selvittää ennen kuin voi jatkaa eteenpäin. Tilanne voi olla tulipalo (tarinan paha on voinut aiheuttaa tulipalon), vangiksi jääminen yhdessä (tarinan paha ottaa vangiksi) tai jonkun aikuisen jääminen vangiksi ja hänen pelastamisensa. Tulipaloa voi kuvastaa punainen kangas ja kaatuvia puita tai sortunutta kalliota, jotka vangitsevat seikkailijat, voi kuvastaa patjat, tuolit tai palikat. Tässä lasten voi vapaasti antaa käyttää omaa ongelmanratkaisutaitoaan.

#### Tunteen kerääminen

Tässä on tarkoituksena kerätä jotain tunnetilaa myöhempää käyttöä varten. Tunne voi olla esimerkiksi pahan heikkous, jolla hänet voi voittaa, seikkailijoiden suoja, jonka avulla päästään vaarojen ohi tai parantava voima sairaalle. Tunnetta kerätään leikkimällä tilanteita, joissa tunne esiintyy. Esimerkiksi iloa voi kerätä halaamalla (kavereista syntyvä ilo), kutittamalla (höyhenet hyvä keino estää kutittamisen muuttuminen epämiellyttäväksi), pelastamalla leluja pulasta (auttamisen ilo) tai antamalla lahjoja miimisesti (antamisen ja saamisen ilo). Tilanteet, joissa tunnetta esiintyy voi kysyä lapsilta. Tähän toimintaan voi käyttää pidempäänkin aikaa, kunhan muistaa, että pedagoginen keskustelu ei voi venyä liian pitkäksi vaan on päästävä liikkumaan paljon.

#### Yhteinen rakentelu

Lapset voivat rakentaa pareittain tai pienissä ryhmissä esimerkiksi majoja seikkailulla yöpymistä varten.

### Lapset auttavat toisiaan

Toimintaan voi sisällyttää kohtia, joissa lasten on autettava toisiaan päästäkseen toiminnasta eteenpäin. Auttaminen voi olla esimerkiksi juuttuneen vetämistä suosta. Lapsilta itseltään saattaa kummuta asioita, joihin aikuinen voi tarttua ja ohjata lapset auttamaan toisiaan.

## 7 Lasten osallistaminen toiminnassa

Lasten osallistamista on se, että heidän ideoitaan ja ajatuksiaan kuunnellaan ja hyödynnetään koko prosessin ajan. Osallisuudessa on tärkeää, että lapsi saa kokemuksen, että minun mielipiteilläni ja tekemiselläni on väliä. Tämä vaatii aikuiselta kykyä improvisoida ja tarttua lasten ajatuksiin. Lapsilta voidaan tietoisesti hakea ideoita toimintaan esimerkiksi piirtämisen ja kyselemisen kautta. Piirtämisen kautta lapset voivat tuoda esiin henkilökohtaisia ajatuksiaan satumaailmasta, ja aikuiset voivat poimia ideoita niistä. Kysymyksillä puolestaan voidaan herätellä lapsen mielikuvitusta ja antaa lapselle tilaa viedä toimintaa eteenpäin.

Esimerkkejä osallistavista kysymyksistä:

- Mistä hahmon/paikan voisi löytää?
- Kuka voisi auttaa?
- Miltä tekeminen tuntui hahmon mielestä? Esim. miltä tuntui kun joku oli ilkeä?
- Mitä tässä on? Mikä tämä on?
- Kuka tuolla on?
- Mitä meidän nyt kannattaisi tehdä?

[illegible]

## Liite 8 Satu

## Kuinka Taikametsä ja Tuihtu-kansa pelastuivat

Olipa kerran Tuihtu-kansa, joka eli Taikametsässään onnellisena. He eivät näytä samalta kuin ihmiset, vaan he ovat vihreitä ja heillä on suuret korvat. Kerran heitä kohtasi kuitenkin suuri onnettomuus, kun ilkeä Noita saapui metsään ja päätti ottaa sen valtaansa. Noita imi metsästä elinvoimaa, niin että luonto alkoi kuihtua ja eläimet katosivat. Onneksi kuitenkin yksi Tuihtu-kansan jäsen, Anis, päätti lähteä kukistamaan Noidan, mutta hän tiesi ettei pystyisi siihen yksin. Anis löysi metsän laidalta avukseen Liljan sekä lapsia, jotka lähtivät seikkailuun auttamaan Noidan kukistamisessa. Anis jätti lapsille taikaesineitä, joiden avulla he pääsisivät Taikametsään. Lapset tiesivät niiden sisältävän valtavia voimia. Yksi taikaesineistä oli kaukoputki, jolla pystyi näkemään Noidan. Toinen esineistä oli koru, jonka helmissä oli erilaisia voimia, kuten jäädytysvoima, auringon tulivoima ja jättihernevoima. Kolmas esine oli kruunu, joka antoi kantajalleen lentotaidon.

Aluksi lapset ja Lilja halusivat tutustua Taikametsään, jotta he voisivat aloittaa Noidan etsimisen. He lapsista, joiden taikaesineenä oli kruunu, lennättivät muita Taikametsän yllä katselemassa miltä siellä näytti. Tämän jälkeen lapset piirsivät Taikametsästä suurensuuren kartan, johon he merkitsivät kaikki tärkeät paikat. Kartasta löytyi muun muassa puita, järviä, kukkia, jättibanaaneja, limaa, vaatekasa, Tuihtu-kansan asukkaita, lepakoita ja monia Noidan piilopaikkoja. Sankarit lähtivät tutkimaan Taikametsää syvemmälle ja huomasivat, että siellä piilee kaikenlaisia vaaroja. Tutkimusmatkan jälkeen sankarit olivat valmiita käymään lepäämään, joten he rakensivat itselleen majat Tuihtu-kansan tapaan.

Seuraavan kerran lasten tullessa Taikametsään Noita oli käynyt tekemässä siellä pahojaan ja sytyttänyt suuren tulipalon. Neuvokkaat lapset päättivät sammuttaa tulipalon. Ensin lapset korujen kanssa käyttivät jäävoimaa, sitten lapset, joilla oli kaukoputket, puhalsivat tuleen jääpalloja ja lopuksi lapset, joilla oli kruunut tekivät lentämällä tuulta. Liekit pienenevät aina hieman ja lopulta sammuiivat kokonaan. Tulipalon sammuttua sankarimme kuulsivat Noidan ilkeän naurun. Noitaa ei pelottanut, sillä hän ei uskonut, että kukaan voisi häntä voittaa. Tämän jälkeen lapset tutustuivat Taikametsän maisemiin vielä lisää. Metsästä löytyikin uusia jännittäviä asioita kuten sotkevaa ja haisevaa mustetta, lasermiekkvoja, piikkipensaita, kauko-ohjattavia lepakoita, jättipisaroita, muita Tuihtu-kansan asukkaita sekä paljon uusia havaintoja Noidasta.

Vaikka sankarit olivat neuvokkaita, he tarvitsivat kuitenkin apua Noidan kukistamiseen. Metsässä kerrottiin huhua, että Noidalla on jokin heikkous. Sankarit päättivät selvittää sen ennen kuin lähtisivät etsimään Noitaa. Lapset tiesivät, että Jättibanaaninviljelijä saattaisi osata aut-

taa heitä, joten he lähtivät vaaralliselle matkalle läpi Taikametsän. Matkalla piti ylittää huteria puupinoja kierien, kulkea aitojen vieritse kyyryssä, mennä Noidan piiloluolan läpi, kulkea kukkaniittyjen poikki ja läpi käärmeitä täynnä olevan labyrintin sekä selvittää upottavasta liimasta. Sankarit kuitenkin selvisivät matkasta ja pääsivät Jättibanaaninviljelijän luokse. Viljelijä lupasi auttaa, mutta ensin hän tarvitsi lasten apua. Lasten oli autettava banaanin- ja ananaksensiementen piilottamisessa Noidalta vaikeakulkuisen suon toiselle puolelle. Näin he osoittivat luotettavuutensa Jättibanaaninviljelijälle ja siksi saivat kuulla, että Noidan heikkous on ilo. Sankarit jäivät ihmettelemään kuinka kummassa Noidalla on tällainen heikkous ja miten iloa voisi kerätä talteen Noidan kohtaamista varten.

Sankarimme ajattelivat, että iloa löytyy ainakin kavereista, joten he päättivät halata toisiaan ja kerätä ilon kaukoputkilla hopeiseen ämpäriin. Myös yhdessä herkuttelusta tulee iloiseksi, joten sankarimme maistelivat Aniksen tuomia makeisia. Sankarit kertoivat toisilleen hyviä vitsejä ja nauru raikui. Hassuttelu naurattaa ja tuottaa iloa, joten sankarimme hassuttelivat pellenenän kanssa ja tekemällä hassuja ääniä. Lapset tiesivät myös, että lahjoja antamalla ja saamalla voi saada hyvää mieltä. Lapset antoivatkin toisilleen vaikka mitä lahjoja, pieniä ja suuria.

Yhtäkkiä jostain kuului avunhuuto. Esille astui suuri karhu! Hän oli kadottanut poikasensa ja tarvitsi lasten apua pikkukarhun löytämiseksi. Taikametsän sanakarit olivat neuvokkaita ja löysivät pikkukarhun poikasen. Karhuisä kiitti heitä kauniisti ja taas saatiin kaukoputkiin lisää iloa, auttamiseniloa. Karhuisän lähdettyä taikametsästä löytyi vielä sulkia ja sankarit ryhtyivät kutittamaan toisiaan. Näin saatiin kaukoputket täyteen iloa ja ne pystyttiin tyhjentämään iloämpäriin.

Sitten olikin aika lähteä etsimään Noitaa! Sankarit lähtivät hiippailemaan noidan piilopaikalle, mutta heidän oli oltava varovaisia, sillä taivaalla lenteli Noidan apureita, lepakoita, joilla oli valomiekat. Aina kun lepakot tulivat lähelle, heidän oli jähmetyttävä paikoilleen, etteivät lepakot näkisi heitä. Viimein he kuitenkin pääsivät Noidan piilopaikalle. Ja hui! Noita tulikin piilopaikastaan ja nauroi ilkeästi. Hän loihti sankareiden reitille esteeksi taikaportin, josta ei pääse läpi ja lähti karkuun. Sankarit eivät luovuttaneet, vaan keksivät, että ehkä kaulakorujen aurinkovoimalla saisi sulatettua portin. Portti kaatuikin lopulta raskaana maahan.

Noita ilmestyi taas paikalle ja nauraa räkätti. Sankarit koettivat ampua Noitaa taikaesineillä, mutta Noitaan ei tehonnut mikään! Sankarit olivat hetken neuvottomia, mutta sitten he keksivät, että heillä oli iloämpäri mukana! Se heitettiin Noidan päälle ja Noita putosi korokeelta ja pudotti hattunsa. Sitten hän alkoi nauraa ja tanssahdella sekä sanoi, ettei hänestä tunnu enää yhtään ilkeältä. Noidasta oli tullut kiltti! Sankarit vaativat Noitaa kuitenkin loihittimaan metsän elinvoiman takaisin ja pyytämään anteeksi ilkeyttään. Anis näytti Tuihtu-



kansan ilotanssin sankareille ja he tanssivat ilotanssia läpi elpyneen metsän. Anis kiitti sankareita avusta, sillä ilman urheita lapsia ja Liljaa, Anis ei olisi mitenkään voinut kukistaa ilkeää Noitaa ja pelastaa Taikametsää. Anis palkitsi sankarit vielä koko Tuihtu-kansan puolesta mitaleilla.

Taikametsä oli pelastettu ja kaikki oli taas hyvin. Sen pituinen se.

## Liite 9 Näytelmän alun juoni

Tuuli ja Lilja tulevat metsään, juttelee mukavia ja poimii kukkia ja marjoja. Lilja sanoo, että eivät saisi oikeastaan tulla näin kauas metsään, mutta täällä on niin kaunista!

Tuuli syö myrkkymarjoja ja hänelle tulee huono olo. Paikalle ilmestyy Anis, Taikametsän asukas, joka kysyy söikö Tuuli joitain tiettyjä marjoja. Tytöt kysyvät kuka hän on ja Anis esittäytyy ja sanoo, ettei oikeastaan saisi puhua heidän kanssaan. Anis kertoo, että Tuuli on syönyt myrkkymarjoja ja kohta häntä alkaa huimata, hän muuttuu vihreäksi yms. Lilja sanoo, että Tuuli on vietävä sairaalaan, mutta Anis sanoo että ei ole aikaa. Hänen sedälleen on käynyt samalla tavalla ja silloin Aniksen äiti hoiti sedän yrteillä. Lilja pyytää Anikselta apua, mutta Anista ei huvita auttaa. Lilja sanoo tekevänsä mitä vaan jos saa apua. Anis suostuu ja hakee yrttejä ja parantaa Tuulin.

Lilja sanoo kiitos ja aikoo lähteä, mutta Anis muistuttaa, että Lilja teki lupauksen. Anis kertoo, että Taikametsässä on paha noita, joka imee kaiken metsän elinvoiman itseensä, minkä takia metsä kuihtuu ja metsän asukkaille ei pian riitä ruokaa. Noitaa on estettävä tuhoamasta metsää ja siihen Anis tarvitsee Liljan apua. Tuulikin haluaa mukaan, mutta Anis sanoo Tuulin olevan liian nuori. Tuuli tyytyy kohtaloonsa ja Lilja saattaa Tuulin pois.

Lilja tulee takaisin ja kysyy kuka Anis oikeastaan on. Anis kertoo, että asuu Taikametsässä Tuihtu-kansan kanssa. Lapset ihmettelevät toistensa ulkonäköä. Anis muistaa, että koska Lilja ei ole taikametsän asukas, hän tarvitsee taikaesineen päästäkseen syvemmälle metsään. Lisäksi pelkästään Liljan apu ei riitä, vaan Anis tarvitsee enemmän apulaisia. Hän kysyy jos Lilja tietäisi joitain, ketkä voisivat auttaa. Lilja katsoo yleisöä (päiväkodin lapset), joita pyytää mukaan. Anis käy katselemassa lapsia ja sanoo että he voisivat olla sopivia sankareita auttamaan Tuihtu-kansaa. Anis antaa omat taikaesineensä (putki-ase, kaulakoru, päähine) malleiksi omien esineiden valmistukseen.